

融聚王者出世
AMD A系列APU详细测试
悲喜交加，国服的裂变
写在《魔兽世界》资料片上线的时候
8月下
本期特惠价
￥7.00
www.popsoft.com.cn
2011年 总第377期
大众软件®
电脑应用与娱乐的第一
古剑奇谭
感恩一周年
第二结局动情上演
周年版本火热推出
限时促销全面启动
更多精彩敬请莅临官方网站：http://gjqt.gamebar.com
本期重磅专题：
太平洋之殇——电脑卖场的转型阵痛
新品初评：三星SP-H03微型投影机 / 索尼SLT-A35单电相机 / 戴尔灵越14 APU笔记本电脑 / 微星R6670/6570暴雪显卡
网络时代：虚拟货币BitCoin纵横谈
实用软件：国内4款主流压缩软件功能比拼
硬件评析：声音的精灵——降噪耳机对比选购指南
在线争锋：Tom Chilton & Frank Pearce暴雪娱乐专访录
前线地带：星际争霸II——虫群之心
龙门茶社：游戏世界中的十字架
本期强档攻略
地牢围攻III
ISSN 1007-0060
游戏吧
GAMEBAR.COM

双剑合璧

《大众软件》2011增刊
“双剑合璧”高级典藏点评版攻略全书



大软原创之《古剑奇谭》+《仙剑奇侠传五》完全点评攻略

内容重新润色编写，新增全程“评说”

既有欢乐吐槽，也有严肃点评，让你重新感受“双剑”世界

赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版安装DVD光盘×3

包含《古剑奇谭》正篇+海底风情包+千古剑灵篇+天墉旧事篇+波岸浮灯篇+醉梦江湖篇，以及桃花幻梦篇（第二结局）

赠送《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版安装DVD光盘×1

打造画册+攻略+点评+双剑游戏的收藏宝典！

超精美铜版纸印刷，内含高精度未公开之人设原画

附赠DVD光盘盒，国产经典一网打尽！

（以上图案与内容请以实物为准）

发行代理：北京情文图书有限公司

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

电　　话：（010）65934375 65025164

传　　真：（010）65934375

邮　　编：100026

联系人：黄小姐







爱好变职业，十个月高中生直升名企

高考落榜，如何选择出路成为摆在每一位考生面前一个比较现实的问题。在教育多元化的今天，高考已不再是通往成功的必经之路，通过参加职业培训掌握一门过硬技术，更是进名企拿高薪的必备条件。游戏动漫设计以“学实战型技能”、“找阳光型工作”两大王牌，领衔2011年求学市场。



选择品牌机构 实现高薪就业

8月限额热招　名额有限　报名从速

从高考失意到游戏金领，十个月高中生轻松进名企

汇众教育毕业学员小尤，去年高考被一所三本院校化学工程与工艺专业录取。现在一本、二本毕业生找工作都很困难，与其到三本学习不喜欢的专业，还不如将兴趣转化为终身职业，为此他拒绝了大学录取通知书，进入汇众教育主攻游戏设计。

现在，小尤已经在沪上一家游戏名企顺利就业，成为一名人人羡慕的游戏美术设计师。他的经历再次佐证了一个道理——找工作，拼的不是学历，不是文凭，而是实实在在的本事、本领！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心　　汇众教育官网：www.gamfe.com

西安校区：029-8669021
郑州校区：0371-63979871
沈阳校区：024-227666006
长沙校区：0731-84457601
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566250
深圳校区：400-6185-6812
北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64519990
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
杭州校区：0571-87247756
济南校区：0531-82399012
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

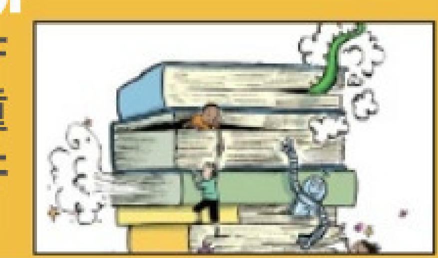
P18 网络时代 重点推荐
撼动华尔街的比特杠杆
——虚拟货币BitCoin纵横谈

BitCoin到底是什么东西？由0与1组成的是数字天使还是即将开启的潘多拉魔盒？今天，就让我们从技术的角度来见识一下BitCoin的真面目。



P30 实用软件 重点推荐
有压力才有动力
——国内4款主流压缩软件功能比拼

随着“好压”“360压缩”等国产软件的异军突起，压缩软件这个领域又重燃战火，本文将对国内的主流的压缩软件进行全面评测，让它们进行真正的对决！



P97 评游析道 重点推荐
游戏世界中的十字架

游戏作为第九艺术，已经开始和电影、电视一样逐渐登上大雅之堂，那么在这个舞台上的一幕幕戏剧，自然而然也就承载着更多的社会责任……



P116 攻城略地 重点推荐
《模拟人生——中世纪》全攻略

本作并不是《模拟人生3》的资料片，它将“模拟人生”这样自由开放式的系统加上中世纪的主题，结合RPG的成分，进行了一次很新鲜的尝试。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 朱飞
白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年8月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

“啊呀！！…………，好累好困啊！！”在深夜的编辑部里，刚提交了折腾整整一周的大评测，魔之左手从测试小黑屋里钻出来，美美地伸了个懒腰，眼里都飙出眼泪了。“责编手记！！责编手记！！”阴魂不散的美编MM不失时机的钻了出来，又把还没伸直腰的本责编按到了电脑前。“哼哼，早知道你这么有劲，晚上就装作忘记，不给你订西红柿鸡蛋面了！”累得半死的左手不禁腹黑起来。不过8神经在旁边的一句话立马给本责编打了一针强效兴奋剂。“这期做完真是心情愉快啊，因为要放年假了”。是的！！编辑部一年一度的、众望所归的、望眼欲穿的、欢心鼓舞的年假，马上就要到来了！！左手不用再看着公关MM和GG们炫耀式的QQ签名“休假中”恨得流口水了，而是马上要改成这样的签名去炫耀啦。

不过在这样的炎热夏日里，假期干点什么呢？“北戴河！北戴河！”家里的魔之右手欢呼着；“温泉！温泉！”左手的朋友们召唤着；“枕头！枕头！”左手的眼皮不断地提醒着。到哪里去呢？真的很费脑筋哦，真的好困呀。“zzZZ……”

“啊啊，责编又睡着了，责编手记呢？？！！……”编辑部内回荡着美编MM的喊声。

本期责编：魔之左手

请投上你的一票

多少年来，来自读者的反馈一直伴随着杂志的制作。无论是中肯的批评、还是小小的赞扬，抑或只是纯粹的支持，都激励着我们将杂志做得更好。目前，我们将评刊和TOPTEN投票系统正式搬上了网络，并诚恳邀请诸位读者通过网络投票的方式，将你对杂志的意见第一时间反馈给我们，或者为你所喜欢的软件、游戏、硬件投上支持的一票。每期杂志，我们都将继续随机抽选幸运读者，并在当期杂志刊登获奖名单。

评刊投票网址
http://www.popsoft.com.cn/survey/

TOPTEN投票网址
http://www.popsoft.com.cn/topten/

VANCL 凡客诚品

订购热线：（仅收市话费）周一到周日全天24小时服务

400-600-4922




NBA巨星系列—诺维斯基 深蓝色 49元
商品编号：0118889


NBA全明星系列—韦德 深红色 49元
商品编号：0106721


NBA全明星系列—科比布莱恩特 红紫色 49元
商品编号：0106702


NBA全明星系列—加内特 白色 49元
商品编号：0106735


NBA全明星系列—霍华德 深灰色 49元
商品编号：0106270


NBA全明星系列—德里克罗斯 黑色 49元
商品编号：0106202


NBA全联盟系列—芝加哥公牛队 黑色 69元
商品编号：0106159



NBA全联盟系列—小牛争峰 深蓝色 69元
商品编号：0107232


NBA全联盟系列—圣安东尼奥马刺队 黑色 69元
商品编号：0106145


NBA全联盟系列—热火双雄 白色 69元
商品编号：0106709



NBA全联盟系列—绿衫军凯尔特人 绿色 69元
商品编号：0107226


NBA全联盟系列—湖人风情 黑色 69元
商品编号：0106676

订购热线：（仅收市话费）周一到周日全天24小时服务

400-600-4922

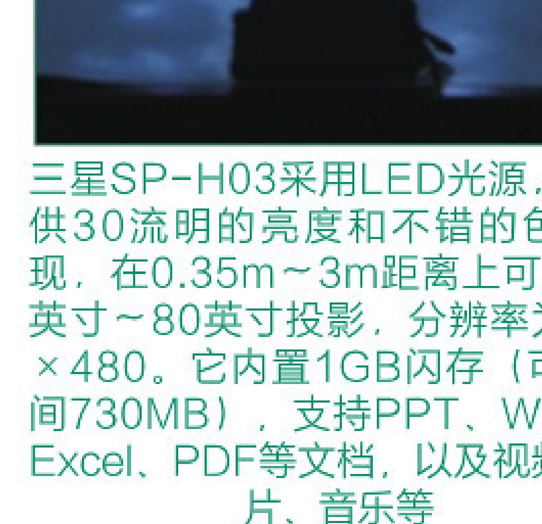
- 北京上海广州深圳(市区)24小时送达
- 全国1100个城市快递送货上门
- 当面验货,无条件试穿
- 商品质量问题,30天内无条件退换货

■本广告所有抢购促销活动截止时间：2011年9月5日（售完即止）。价格随产品季度变化会有所改变，最终价格以电话咨询为准。

轻松投影
三星SP-H03微型投影机

■晶合实验室 魔之左手

三星SP-H03投影机虽然在三星的产品序列中被作为普通家庭投影仪，但它实际是一款最近正在兴起的微投产品，而且在功能性能等方面也相当突出。



三星SP-H03采用LED光源，可提供30流明的亮度和不错的色彩表现，在0.35m～3m距离上可提供9英寸～80英寸投影，分辨率为854×480。它内置1GB闪存（可用空间730MB），支持PPT、Word、Excel、PDF等文档，以及视频、图片、音乐等





其电池容量为10.95wh，可支持约2小时的播放，支撑架接口位于电池底部

麻雀虽小，五脏俱全，在其背部的盖子下面包含了电源、VGA（需转接线）、AV/音频输入、USB，以及耳机接口。接口群旁边是散热口，内部有散热风扇，下方为电池拆卸键



这款产品给人的第一印象当然就是小，造型方正，长宽为70mm×70mm，和掌心面积相近，厚度则为27.5mm，增加电池后的厚度约为35mm，也不算很厚，基本与普通消费级笔记本电脑一样，重量仅有210g，和一些较重的手机差不多，包括充电器、转接口等所有配件的重量为630g左右。投影镜头在前面偏左，左侧面带有调焦拨杆和MicroSD卡接口



它提供了一个携行袋，可以保护机体，也可以作为简单的支架



SP-H03的顶部是触摸式按键，包括电源、确认、菜单、返回和前后左右按键，在开启电源后带有清晰但并不强烈的背光，尾部有电源指示灯

总结：

小巧方便的微型投影机，功能全面，性能也基本可满足普通用户的需求，不过价格略高。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 三星
上市状态： 已上市
售价： 3999元
附件： 电源和数据连线、携行袋、说明书等
推荐用户： 追求便携性的商务、娱乐旅行者
咨询电话： 400-810-5858（热线电话）
相似产品： 奥图码PK301等

效果升级创意随身
索尼SLT-A35单电相机

■晶合实验室 魔之左手

索尼单电相机采用类似单反相机的外形和配置，不过没有五棱镜结构，而是采用电子取景方式，省去了昂贵又沉重的五棱镜等装置，因此重量和成本大大降低。SLT-A35相机是索尼最新推出的一款介于SLT-A33和SLT-A55之间的型号，其外形尺寸类似A33，采用1600万像素APS-C传感器、增加了照片效果拍照模式，最高连拍速度7张/秒。

A35背部带有3英寸92万像素Xtra Fine液晶屏，具备TruBlack“纯黑”技术，但没有a33/a55的折叠功能。左侧则是功能键和5向按键，提供了快门方式、显示屏开关、白平衡和ISO调节键，底部为预览键和删除键。顶部的取景器带有感光窗口，当脸部靠近时会自动关闭屏幕开启取景器





其闪光灯开启时向前滑动，灯体比直接弹起方式的更高一些



单电相机比DC的拍摄能力要强得多，特别明显的是高ISO和光线不足的情况下。在ISO 400甚至800（如图）下仍可获得相当不错的照片。有趣的是取景用感光器性能比主感光器差得多，所以高ISO和光线不足时，实拍效果远好于取景时的效果

A35的布局与单反相机类似，右侧带有很大的把手。顶部左侧为拍摄模式拨盘和设置键，右侧为开关和快门，D-Range与屏幕、取景器切换开关、录像按键、曝光补偿、自动曝光锁定（AEL）键，上部前方有设置拨盘





同一地点的红色和绿色局部色彩模式。在A35中新增的照片效果模式和场景模式放在一起，有玩具相机、流行色彩、强烈反差、红绿蓝局部色彩等多种效果，可不用电脑直接创造出很个性化也很实用的照片

它采用和单反相机一样的APS-C规格感光元件及镜头，带有反光板，还支持机身防抖功能、15点（3个十字形区域）对焦。本机标配18-55镜头



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：不详

厂商： 索尼（Sony）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 样机不详
咨询电话： 400-810-9000（咨询热线）
推荐： 家庭用户，DC升级用户
相似产品： 暂无


总结：

仅重727g的A35拍照能力和扩展能力已经接近低端单反相机，而例如全景、全高清视频、视频全程自动对焦、多种照片效果等应用甚至比单反相机更出色。不过对焦速度等略逊于单反相机。



轻松色彩
戴尔灵越14 APU笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

在AMD的移动版APU产品线中，E-350的目标是低端的3500元甚至更低价位的高性价比笔记本市场，并借助其低功耗和相对较强的3D处理能力，对抗这一价位的对手——奔腾平台。作为同样追求性价比的戴尔电脑，在最新的Inspiron 14系列笔记本中就采用了E-350 APU。

主要配置	
项目	参数
处理器	AMD E-350（双核1.6GHz，二级缓存2×512kB）
芯片组	AMD A50M
内存	2GB（单条DDR3 1333MHz，运行频率DDR3 1066）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	500GB（5400r/m）
显卡	AMD Radeon HD 6310+6470M（支持DX11、UVD3）
无线连接	IEEE 802.11b/g/n
光驱	DVD-RW
接口	3个USB2.0、VGA、HDMI、网线接口、多合一读卡器（SD/MMC, xD, MS, MS pro, SD Pro），耳机麦克风接口
摄像头	130万像素
尺寸	342mm×244mm×34.68mm
重量	2.15kg（含48Wh电池）
操作系统	64位Windows 7家庭普通版

项目	设置/项目	独显Radeon HD 6470M	单显Radeon HD 6310
PCMark Vantage	PCMark	2557	2495
	游戏性能	2288	1997
PCMark7	总分	1086	1036
Windows体验指数	处理器	3.8	3.8
	内存	5.5	5.5
	图形	4.6	4.6
	游戏图形	5.9	5.9
	主硬盘	5.6	5.6
生化危机5	1280×720最低设置	26.9fps	19.6fps

这款笔记本采用彩色外壳，全塑料材质，并不算轻薄，和E-350原本定位的轻薄型笔记本有一定差距。其显示屏顶部带有130万像素摄像头，键盘为巧克力块式，触摸板略偏左，和壳体一体式设计，没有任何快捷按键，扬声器口紧靠键盘区，边缘带有防屏幕磕碰的小橡胶条。其散热口位于后部侧面和底部，后部电池仓有一定凸出。

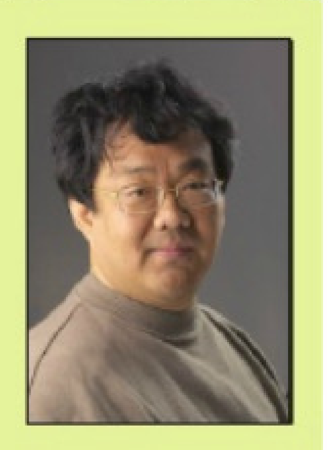
它采用的E-350处理器总体最高功耗为18W，内部融合RADEON HD 6310显示核心（单显），支持DirectX 11和UVD3视频处理核心，拥有80个流处理器，时钟频率492MHz。尽管E-350已经拥有了很强的集成GPU能力，它还是提供了RADEON 6470M独显，在测试中也发现它还是有一定意义的。

在实际测试中，这款产品表现很稳定，它可针对程序自定义使用单显（APU内置显示单元）或独显，戴尔还为用户提供了摄像头应用程序、备份程序等多种自有软件。

测试成绩说明这款笔记本无论是单显还是独显都不具有流畅玩中高端3D游戏的能力，两者在这类游戏中的成绩非常相近，说明此时处理器也已不堪重负，限制了3D处理速度，这一点在对处理器要求很高的仙剑5中也表现得很明显。虽然单显已可满足3D网游的需求，不过使用独显可获得更好的显示效果及速度。

我们选择了一款与其价位接近的酷睿Duo核心奔腾笔记本进行对比，其芯片组集成显卡的3DMark06成绩仅为634，PCMark Vantage成绩2500左右。不过在运行一段时间后，散热口温度差距非常明显，E-350平台的发热量明显低得多。





这是一款高性价比、偏重游戏性能和个性化的低端低功耗笔记本电脑，不过略显厚重，续航也仅有4小时左右。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

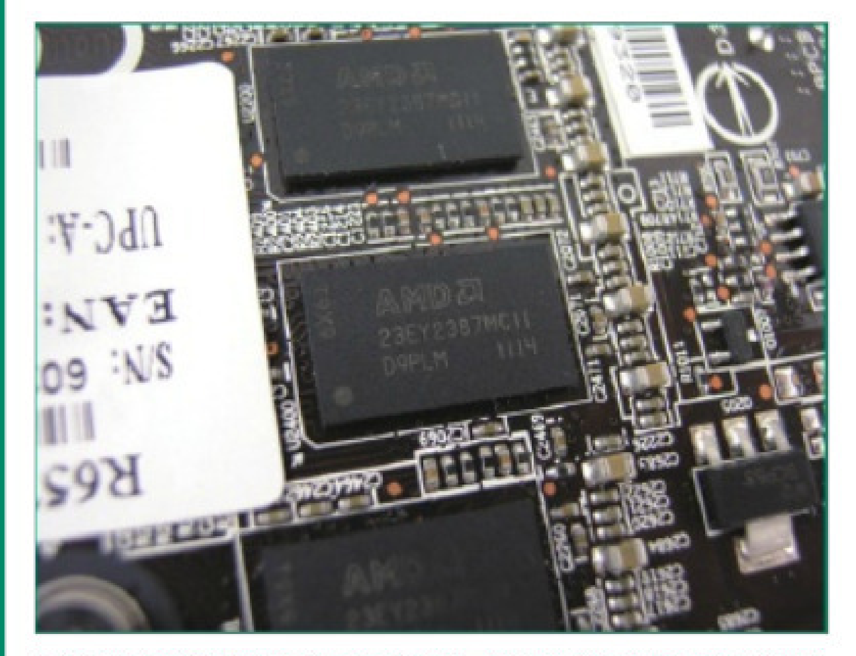
厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 3699元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-858-0888（在线销售）
推荐： 追求轻松个性的用户
相似产品： 华硕X43EE35等

给力双风扇
微星R6670/6570暴雪显卡

■晶合实验室 魔之左手

显卡一直是机箱中的重要热源，随着处理器设计越来越讲究功耗价格比，主板越来越紧凑，更清凉成为很多玩家对显卡新的要求。微星推出的暴雪系列显卡，从名称就可以看出它对散热能力的自信，而军规标准配置让其拥有出色的稳定性。

微星R6670/R6570暴雪V5 1G显卡采用40nm制造工艺的Radeon HD 6670/6570显示芯片，均拥有480个流处理器，支持DirectX 11 API和Shader Model 5.0，配备UVD3硬件解码引擎，并支持ATI Powerplay自动节能技术等。R6670暴雪显卡核心频率为800MHz，采用4GHz GDDR5显存，R6570暴雪显卡核心频率为650MHz，安装1.8GHz GDDR3显存，两者都采用128bit、1GB的显存配置，正面显存可通过散热片散热，但R6570暴雪显卡的一半显存安装在背面，没有辅助散热装备。



R6570暴雪的GDDR3显存分布于PCB正反面，采用的是很少见的AMD颗粒

两款显卡均采用了双风扇、半封闭散热风路设计，散热片覆盖了PCB的大部分表面，R6670暴雪庞大的散热片甚至需要占据双插槽位置。它们都采用了有助于散热的黑色PCB，大量使用全固态电容、全封闭电感和高品质Mosfet。输出接口为DVI、VGA、HDMI的组合，支持Dual-link DVI，即DVI接口可通过HDMI转接线输出音视频信号和更高分辨率的画面。



R6570的DVI接口支持Dual-link DVI，但不能转换为VGA接口

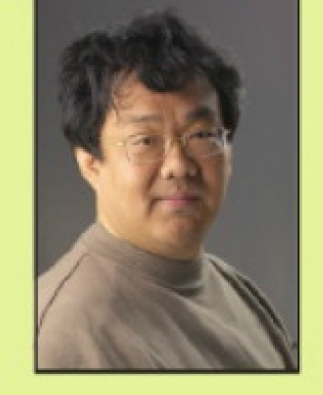
我们采用的测试平台为AMD A8-3850处理器，技嘉A75M-UD2H主板，双通道Kingmax DDR3 2200内存，希捷7200.12硬盘。安装Windows 7 64位旗舰版和AMD 11.7版驱动。

测试项目	项目（设置）	R 6670暴雪V5 1G	R 6570暴雪V5 1G
3DMark11	总分（Entry）	E2724	E2113
3DMark Vantage	总分（Performance）	P7528	P5302
	GPU（Performance）	7016	4591
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	15.3fps	10.1fps
尘埃3	1920×1080 中等设置	53.69fps	41.31fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra）	52.6fps	40.0fps
失落星球2（DX11）	1280×720 中等设置	44.2fps	31.2fps
生化危机5（DX10）	1920×1080 最高设置	60.5fps	41.8fps
街头霸王4	1920×1080 最高设置	88.45fps	63.18fps
furmark	极端折磨模式	62℃	68℃

在实际测试中，两款显卡的双风扇设计将核心温度轻松控制在60多度，且噪声相对较小。尽管都采用了480个流处理器的配置，但核心/显存频率的差距让R6570和R6670暴雪版的性能成绩差别相当明显。相对来讲R6670可在全高清分辨率下的中等画质下流畅运行最新的游戏，而R6570则要降低一个档次，在720p高清分辨率和中等画质下可让DX11大作基本流畅运行。P



intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是两块散热能力出色，性能中规中矩的中低端游戏显卡，尤其适合与AMO APU配合，还可组建混合交火，提升性能。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 微星（MSI）
上市状态： 已上市
售价： 799元/599元（R6670/R6570）
附件： 说明书、驱动光盘、连线等
推荐用户： 中端3D游戏玩家，APU平台用户（混合交火）
咨询电话： 无（只提供各地分公司电话）
相似产品： 双敏无双3 HD6570 DDR5金牛版等



变身无线音箱
SONOS ZonePlayer 90播放器

■晶合实验室 魔之左手

我们曾经介绍过SONOS多区域播放系统的整套解决方案，由于采用了易于铺设、扩展的有线，甚至是更自由的无线网络作为连接方式，它们的布置更加自由随意，控制更加简单快捷，极大提升了音乐爱好者的生活品质。不过对于已经拥有出色音箱的用户而言，再购置S5音箱显得有些浪费，是否能直接让原有的音箱变成区域播放系统中的一员呢？答案是肯定的，ZonePlayer 90（ZP90）就是一款让原有音箱“甩掉”音频线的产品。

ZP90仍然采用苹果白和圆角与直线结合的造型，尺寸为136mm×136mm×7.4mm，背部带有音频输入输出、光纤及同轴电缆输出、双网线接口，并支持WiFi网络，前面板带有音量调节和静音按键。

在杂志社复杂庞大的网络中，这款产品也可顺利地识别和添加到SONOS网络管理软件中。其双网线、音频输入接口的配置便于用户调试。

ZP90其实可以算作是音箱的外置声卡，因此音质输出能力非常重要，我们连接一款中端2.0有源音箱进行试听。其高中低频输出表现比较均衡，没有明显的短板，基本可发挥中端音箱的能力，低频拥有足够的力度，中频饱满圆润，高频清亮，无论是用于普通MP3播放还是欣赏交响乐或古典音乐，都完全没有问题。P

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



它既是网络设备又是音频设备，安卓和iOS产品也可方便地控制它，此时又像是移动播放设备。虽然它很讨人喜欢，但价格真贵啊。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商： SONOS
上市状态： 已上市
售价： 3480元
附件： 音频线、说明书、驱动光盘等
推荐用户： 希望创建音乐之家的发烧友
咨询电话： 400-664-9889（技术支持）
相似产品： 暂无

低价也玩3G双卡
酷派W702手机

■晶合实验室 魔之左手

随着3G业务的深入开展，目前以WCDMA为代表的3G业务已经走向平民化，在几次套餐和价格调整之后，3G业务数据流量、异地通话费等很多费用上比2G业务更加实惠。特别是在各种移动网络应用已经非常普及的今天，很多人在购买手机时第一考虑的已经是能否使用更依赖网络流量的QQ和微博，其中也包括很多低端用户，宇龙酷派W702就是面向这些用户的产品。

W702是一款双卡双待手机，支持GSM和WCDMA两种网络标准，支持蓝牙技术。它采用2.8英寸320×240分辨率电阻触摸屏，下方仅有三个按键，背部略带弧度，整体设计简洁流畅。它并未采用智能操作系统，扩展能力有限，但内置一些联通沃（Wo）3G应用软件，以及QQ、乐媒、文件管理等常见应用，可满足基本的应用。

实际测试中，其屏幕操控能力一般，程序响应速度还算不错，正常使用待机时间为3天左右。P

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



尽管W702并非智能机，配置一般，但字体大，稳定性高，是一款适合低端用户的3G手机。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商： 宇龙酷派（CoolPad）
上市状态： 已上市
售价： 800元
附件： 样品不详
咨询电话： 400-888-1388（客服热线）
推荐： 低端3G用户，多卡用户
相似产品： 天语E329等



云上的精简之路

金山毒霸（猎豹）2012

■晶合实验室 炎枫

云端杀毒、客户端轻量化已是现在流行的杀毒软件设计趋势。早在2009年底，熊猫安全（Panda Security）就曾推出过完全基于云端病毒库的极简版杀毒软件，当时并未引起太多人注意。不到两年时间，国内杀毒软件市场剧变，如何在免费之林中杀出一条自己的光明大道，成为新品发布必须考虑的问题。金山毒霸的最新版2012给出的最关键答案则是“纯云端化”和“极速化”，即只在本地留下基本的病毒样品库，而将绝大部分的病毒识别问题，交给了远端强大的服务器组，以求得本地客户端的极度轻巧——2012版的别名“猎豹”即由此而来。

我们拿到的是尚未正式发布的Beta测试版，其功能已较稳定。此次金山在软件界面上的设计颇下了一番功夫，主界面上按八卦方位排列的一圈图标，刚好对应软件对各个病毒入侵通道的防护，图标的颜色表示该防护是否开启，看上去一目了然（参看题头图）。右下角的一列图标可自定义，用户可将自己经常调用的功能放上来。由于采取轻量化客户端的设计，大部分辅助功能以及皮肤等资源都没有安排在下载包中，而会在第一次使用时从服务器下载，其下载方式模仿了苹果的AppStore，无需手工干预下载和安装，只以进度条方式显示下载情况，很有亲和感。

客户端的轻巧体现在多个方面。例如下载包不到10MB，不到10秒的一键式快速安装等。软件后台运行时，在系统中驻留两个进程，一般情况下内存占用不足20MB，在默认的“快速监控”模式下，两个进程的CPU占用率都非常低，接近于0占用（首次安装且不重启系统，该数值会稳定在6%）。查杀病毒时，软件会开启第3个进程，整个查杀过程的CPU占用率基本控制在50%以下，用户可以随意切换其它操作而不觉凝滞。

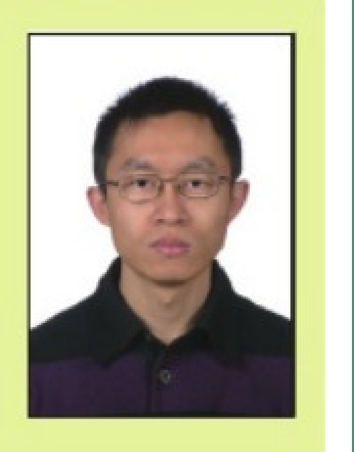
后台驻留进程的内存和CPU占用

我们使用国内某知名安全论坛上用户收集的最新病毒样本对软件的查杀率进行测试。在联网情形下，得到了1196/1199、接近100%的极高查杀率（漏杀的3个样本通过软件的“云鉴定”功能提交，也未能正确识别），而在断网模式下软件仅查出5个文件。这一方面说明本地客户端只保留了基本的病毒识别能力，另一方面也说明，通过服务器端病毒样本库的及时更新，确实可对新出现的病毒给出较快的回应。

在断网时（这也包括云端服务器因网速、端口被封等各种原因连接不上的情形），软件会全面监测文件的所有可能的进入通道（USB、IM传输、下载等），采用“非白即黑”的通过策略，亦即只要新进入文件系统的可执行文件没有在软件本地内置的缓存库中（该缓存库中记录了所有联网时被确定无问题的本地文件的信息），就无法执行。在实际的断网测试中，我们插入未被毒霸检测过的U盘，双击其中“新”的EXE文件，确实没有反应。金山毒霸采用这一策略，是以“几乎所有电脑都上网”为前提，同时提醒用户不要执行任何的非安全性文件。但我们认为，这样的方法会造成如此逻辑：如果急着要断网执行“未知”程序，请自行关闭杀毒软件，这当然也意味着用户需自行承担执行该文件所造成的一切风险。从评测的角度来说，我们认为这确实有考虑不周的地方。假如正式版产品中能针对断网时的情形增加更人性化的防护措施，相信用户的体验将会更好。



对比联网（上）与断网（下）情况下的查杀率



将病毒库基本搬到云端，留下体积轻巧的客户端，这看起来迎合了网络时代的特点，但更像眼球营销上的策略，有剑走偏锋的嫌疑。不过对于那些“痛恨”杀毒软件拖慢系统的用户，这确实也是一个折衷的好平衡。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：产品免费

厂商：金山网络
上市状态：Beta测试阶段
售价：免费
附件：无
推荐用户：随时联网、追求“杀毒防毒－系统性能”均衡性的用户
咨询电话：010-82331816
相似产品：瑞星杀毒软件、360杀毒等



太平洋之殇

——电脑卖场的转型阵痛

■本刊记者 冰河

2011年6月30日，曾经是北京中关村地区电脑以及数码产品三大卖场之一的太平洋数码电脑城关上了它的大门，宣布结束营业。根据太平洋数码城的经营者、北京太平洋柏克莱电脑市场有限公司发给商户的通知显示，该公司于6月30日起，开始将北京太平洋大厦相关的房产使用权捐给北京大学，在此之前将清退所有商户。目前，城内的商户大多数都已搬进了附近的海龙电子城、科贸电子城、鼎好电子城以及中关村e世界电子卖场之内。除个别几家商户需延期外，整家电脑城已基本完成了商户清退工作。作为10年来中关村地区“海龙、硅谷、太平洋”老三强之一的太平洋电脑卖场，正式落下了经营的帷幕，划下了它在中国电子科技行业发展史上的句号。

虽然从2009年开始，电脑和数码实体卖场的日子就变得越来越不好过，但太平洋的黯然落幕还是令许多人唏嘘不已。从某种程度上来说，太平洋数码电脑城作为中关村地区的标志性建筑，也曾经承载过这块土地上无数创业者的梦想，是十多年来这片土地上关于财富和振兴之梦的一块重要拼图。太平洋的退场不仅仅是经营方的壮士断腕之举，更是将整个产业面对转型和竞争时的尴尬和无力摆上了桌面，将这个早已为人熟知，却都遮遮掩掩不肯挑明的话题推到了台前，毫无遮掩地点燃了引爆的导火索。太平洋的经营难继并不是个案，就以中关村老三强中的另外两家卖场为例，中海龙电子城尚可以凭借黄金地段和过往积累的人气维持一定的规模，但硅谷电子城却也早已处于门庭冷落的状态，鼎盛时期的辉煌不复存在。即使是中关村地区其它的新兴卖场，经营的艰难也早已不是什么秘密。鼎好、科贸、科苑等新老卖场都在想办法开源节流，并向地产行业和服务业转型。如果将视野放宽一些，北到沈阳三好街，南到深圳广州的赛博、赛格与百脑汇等卖场，无不可以看到中关村的颓败景象正在不断重演。因此，虽然太平洋落幕引发的反响似乎并没有想象中那样激烈，大多只是来自于同行的遗憾和唏嘘而已——但是太平洋的今天，会不会就是中关村的明天？那些如今意气风发将电脑数码实体卖场挤兑到尴尬境地的对手们，未来会不会重蹈太平洋的覆辙？这些问题依旧潜伏在水面之下，

依旧没有人愿意跳出来充当那个说出皇帝新衣真相的孩子。大多数人的选择依然和以往一样，站在外围旁观、记录并感慨世事的变化。究竟是谁让中国的电脑卖场落魄到了如今的地步？这个答案仿佛谁都知道，却又谁也道不出罪魁祸首。

当然，之所以会落得这个结果，也许仅仅是因为我们自己不愿意点明那个答案而已。

再一次转身

其实，在中关村这块地皮上，太平洋电脑数码城的兴起和衰败并不是第一次上演。追根溯源来说，中关村作为区域在历史上的称谓比较混乱，它的正式得名是在新中国成立后。不过，无论中关村的命名如何得来，刚刚诞生的时候，这里并没有半分成为聚宝盆、淘金池的先兆，直到一位叫陈春先的开拓者登上了舞台，才正式点亮了变革的预兆。被冠以“中关村第一人”称号的陈春先是原中科院物理所研究员，在1980年成立了一家“先进技术发展服务部”，其目标是探索类似美国硅谷和128号公路的“热核扩展”模式，而这个服务部在20年后被认为是中关村电子一条街科技企业最早的雏形。接踵而来的还有中科院计算所的工程师王洪德，他在这里创办了京海计算机技术开发公司。与陈春先一样，他们都属于“扔掉铁饭碗，端起泥饭碗”的疯子或是先行者。如果对这个地区的发展历史比较熟悉，很多人应该还会记得1999年海龙、硅谷、太平洋三强崛起之前，中关村地区最风光的名字是中海、四海、科苑这几个名字。很多如今在中国IT和互联网行业正襟危坐的人物，当年都曾经在这些地方不修边幅地拼搏过，也许亲自搬过机箱，也许亲自开过车送过货。著名IT记者刘韧曾经用《蚂蚁雄兵》一文记录了那个年代，而从这些蚂蚁雄兵中走出来的，正是在后来被称作“知识英雄”的人物。那时候的中关村虽然有“中国硅谷”的称号，但对于第一次慕名而来的取经者来说，眼前的景象更像是一家大菜市场，只不过摊位和货架上摆放的不是萝卜白菜，而是显卡、内存、芯片等定价要高得多的商品。然而，尽管售价标牌的数字后面要跟上好几个零，但交易的方式却和当时国内任何一家农贸市场没有任何区别，挑选、还价、争吵、检查、付钱……当然也许还有退货换货。彼时彼刻，这块地区每天都在喧闹和忙乱中孕育着无数个财富的梦想，与之遥相呼应的是卖场外横七竖八的三轮车，以及从4元一份到10元一份售价不等的盒饭。在那个年代，在卖场中奋斗的拼搏者有发财的，也有破产的，但在卖场之外蹬三轮和卖盒饭的小贩，往往都过得不错。那时中关村的建设环境就像是城乡结合部，周围都是平房，最高的建筑是仅有10层左右的四通大楼。在卖场的门口，蹲着无数趴活儿的黑车司机，到处都是帮忙拉货的三轮板车，一些民工捧着盒饭在摊位边蹲着吃饭，嘴里却在谈着几万元钱的生意。最初的那几年，可能一个背着大蛇皮袋从身边走过的中年男人，就是月收入超过10万元的富翁。但是，那个时期的中关村市场管理极为混乱，走私现象非常严重，因走私而消亡的信通就是当时的典型代表之一。而且信通绝非个案，因为1994年以前国家还没有进行增值税改革，所以在这之前的中关村市场一直处于难以管制的状态。一边是高科技的暴富神话，一边是难以管制的无秩序状态，彼时的中关村电子卖场就像个IQ极高的浪子，无度地挥霍着无价的青春。



中海电子市场曾经是中关村早期最火爆的卖场，其地位堪比后来的海龙、鼎好

1999年，四海市场等卖场拆迁，这个中关村地区经营最久的卖场成为了过去式。从中关村开始，向南向北的中国电子产品卖场，兴起之时无一不是这样一幅景观，但无论如何，这种农贸市场一般的交易现场与“中国硅谷”的梦想全然不符，至少在面子上不符，因此，第一次产业升级就在世纪之交发生了。1999年，中关村地区大改造，南北向的白颐路拓宽，而东西向的道路则成为兴建中的四环路的一部分。这起以拓宽客流、增强物流能力为目标的改造工程深刻地影响了中关村地区后来的发展。在改造之前，中关村共有中关村配套市场、电子世界、中发电子市场、四海市场、现代电子市场、科苑电子市场、商悦电子市场、中海电子市场和天利合笔记本市场共9家大型电子卖场。当年，中关村电子市场在海淀区区委和区政府


拓宽之后的中关村大街，曾经通畅过一段时间，为购物者带来诸多新体验

提出的“市场升级、产业升级”的战略中，相继建立了后来的“老三强”：海龙电子城、太平洋电脑市场与硅谷电脑城，将原先杂乱无章如同农贸市场一般的交易卖场彻底淘汰。

根据一位曾经在中海电子市场有过摊位、后转移至太平洋电脑数码城的前辈业主老胡回忆，尽管当时中关村的转型力度很大，甚至可以说有些过于粗暴直接，部分业主投入的摊位租金都未能完全收回，但中关村上下都没有对那次产业升级产生过太大抵触，更多的依旧是期待和向往。“往俗里说，谁都知道这么卖白菜似地卖配件不是个事儿，摊位门面搞好了也能有更好的客流量，更能赚钱。当时中海的店面环境说不上比其他的卖场好多少，就是通道宽敞些，摊位面积大一些，愿意来转两圈看看的人都会多上许多。没客流就没成交量，这是铁定的规律。往高尚一点说，当时中关村上下关于‘贸工技’和‘技工贸’的争议，连蹬三轮的都能说上两句。卖场不仅仅只想着挣钱，也想着整个行业，整个国家能有更多发展，为此尽管整个地区拆迁的拆迁，改建的改建，但大家并没有太多的怨言。”



当时的太平洋电脑城和它脚下的中海电子市场，新旧更替的势头很明显



硅谷电脑城是中关村地区成立的第一家大型电脑电子卖场，当年也是风云交汇之地

在这种“明天会更好”的憧憬中，海龙电子城于1999年5月正式开张。不过在事实上，硅谷电子城的开幕比海龙电子城还要早上十几天，太平洋电子城（后改称数码电脑城）则在1999年10月开门，中关村地区早期9个电子卖场的摊位业主，大部分都迁入了这3家新兴的大型卖场。当年3家卖场也基本确立了各自的特色和地位，划定了很长一段时间内的竞争格局。

但中关村的转型并非仅此而已。在“技工贸”和“贸工技”的争议实质上以后者胜出为结果宣告结束后，“中国硅谷”的梦想更多地以“中国大卖场”的形式表现出来，并且这个梦想越做越大。老三强在中关村地区电子市场的地位并未阻止更多后来者的野心，鼎好电子商城、科贸电子城、中关村e世界等大型电子产品卖场以海龙电子城所在的白颐路和北四环十字路口为中心，一步一步地扩展开来，原本拓宽的道路因为卖场的继续扎堆而再次变得拥挤不堪，也让原本已经达到客流上限的中关村地区不堪重负。除了海龙电子城因为地理位置过于优越还能保持竞争力之外，远在北大西门外的硅谷电子城和被划到四环路以外的太平洋数码电脑城都在这种“扎堆抢客流，交通堵物流”的竞争中一点点地衰弱下去。各个卖场围绕着交通和客流的暗战此起彼伏，也曾有过引爆争议的行为。例如在2004年8月12日夜间，海龙电子城和鼎好电子商城就因为道路管理的问题引发争议。海龙方面的物业管理部门用栏杆封住了通往大厦背后鼎好电子商城方向的道路，意味着人流与车流都不能便捷地到达鼎好电子商城。当时，海龙方面声称这是一家停车管理公司的决定，目的是为了人车分流。鼎好的反应则是直接派出保安将拦路的栏杆拉开，重新让人流车流进入鼎好卖场，不过很快海龙大厦的保安又重新将路封住。在双方经历过几次拉开、封住的拉锯战之后，海龙出动数十名保安用人墙的方式将路封住，导致了双方的严重对峙。此后对峙升级，两家的上百名保安发生正面肢体冲突，后经公安部门出面交涉才恢复平静。

海龙与鼎好的冲突只是一个缩影，科贸电子城也曾为了打通道路而用尽各种手段，这都是大型电子卖场扎堆带来的重负。毕竟，一片地域在二维上能够承受的人流和车流都是有其上限的，但越盖越高的卖场内部容量却仿佛没有上限。到了2005年，中关村卖场总营业面积已经由2002年的6万平方米暴增到了20万平方米以上。随着中关村E世界和鼎好二期商城先后开业，中关村地区IT卖场的总面积已经超过了32万平方米，而店面成本和租金也仿佛从不封顶。在交通方面，太平洋数码电脑城位于四环路外，一百多米的距离，一个堵车严重的十字路口间隔让足以它无可奈何。不过，依靠“精品、购物环境好、持续不断的促销及太平洋电脑网”这几个特点，太平洋在很长一段时间内还能与海龙电子城、硅谷电脑城维持老三强的江湖地位。随着数码大潮席卷中国，太平洋电脑城于2003年10月正式更名为太平洋数码电脑城，业务重点从PC转型为消费数码产品。在三大传统电脑城中，太平洋是第一家决定转型的卖场，而在激烈的竞争中，2004年9月建造的E中芯数码城已转型为主营服装的上品折扣店，硅谷电脑城也逐步改为经营办公自动化产品。同期，太平洋数码电脑城停业前也曾向移动通信电子产品转型，但经营情况依然没有什么好转。2010年，太平洋数码电脑城的营业额为17亿元，仅占中关村卖场总营业额的6%，而排名第一的鼎好营业额达到92亿元，占中关村卖场总营业额的33%。

如果仅仅是卖场之间的竞争，那么无论是老三强海龙、硅谷、太平洋，还是新出现的鼎好、科贸、E世界，依托中关村地区的品牌和客流还能像样地活下去。但问题在于，无论是从家电向电子数码产品转型的国美与苏宁，还是渠道越来越发达的宏图三胞和海昌直销店，都正在越来越多地将人流从中关村这种传统卖场聚集地分离出去，而京东、卓越、淘宝这些借助互联网电子商务风潮袭来的新竞争者，都是老卖场经营者实在无法抗衡的。蛋糕的直径早已成为了定数，分蛋糕的人却越来越多，手上功夫还是一家比一家更狠。从拼店面到拼金融，这种层次越来越高的游戏，已经是中关村这种以实体店面为主的传统销售玩不起的新形式了。


2004年海龙和鼎好之间曾经爆发过一场冲突，起因就是道路和客流的控制


鼎好方面高举"公平竞争"的标语现场抗议


双方都出动各自的保安，现场火药味非常浓



此事称为中关村卖场之间竞争冲突激化的一个缩影

"贸工技"的梦想与黯然

随着北京太平洋的落幕，众多业内人士在唏嘘和感慨之余，更多地将问题归咎于"扎堆恶性竞争"、"诚信缺失"和"电子商务竞争压力"3个因素。其中"扎堆恶性竞争"是被最多提及的原因，但更普遍的观点认为，不佳的地理位置不可能是杀死太平洋的真正凶手，因为即使是在3C电子商务迅猛发展的2010年，中关村IT卖场的销售额依然实现了27%的增长，总销售额达到280亿元。因此，京东商城总裁刘强东就认为，打败太平洋电脑城的恰恰是它自己。他甚至对此作出了一番被认为略显过激但并非全无道理的评论："扪心而问，你们做了多少偷梁换柱勾当？卖了多少水货假货？暴打了多少客户？"刘强东的批评并非只针对太平洋，而是直指整个电脑卖场的普遍现象。随着竞争的加剧，强行拉客、非法导购、价格欺诈、服务欺诈等现象在中关村各大IT卖场中屡屡发生。不仅是太平洋，海龙、鼎好、科贸也一直充斥着把20元的贴膜卖到120元高价、用山寨产品冒充正品并强迫消费者购买的情况。此外，太平洋电脑城早就因高额的进场费、摊位费和广告费而饱受诟病。由于这些附加费用最终都转嫁到了消费者身上，其口碑在消费者心中日益下滑。伴随着经济快速发展，3C电子市场持续处于膨胀中，中关村卖场的不佳表现让B2C电子商务和苏宁、国美等卖场的扩张变得有机可乘。在3C类B2C电子商务企业中，京东商城成为佼佼者。根据刘强东在公开场合的自述，自2004年上线以来，京东连续6年保持超过200%的增长，预计2011年销售额将达到240亿至260亿元人民币，约为2010年销售额（102亿元）的两倍。3C电子商务B2C模式的高效率、低成本、价格更低、购买方便及综合管理优势，面对电子商务的冲击，实体卖场缺乏竞争力已经是公认的事实，正望

咨询有限公司公布的调查显示也印证了这一趋势。调查显示，2010年我国网购金额达到了4980亿元，比2009年增长86.5%。其中，3C产品比例占了28.9%，比上一年增加3.8%百分点。调查还显示，已经有84.7%的消费者认为网上购物的消费体验不逊色于网下购物。“中国的零售业版图将被电子商务改变的趋势已经不可逆转，因为越来越多的人开始习惯网购。”而以苏宁、国美为代表的家电线下卖场也不甘落后，凭借其强大的渠道分销能力和雄厚的资金实力，不断地打出低价位、高品质和售后服务完善的旗号招揽顾客。因为诚信和品质服务，有一部分消费者也分流到这些卖场门店。

面对困境，中关村模式的卖场服务急需转型很早就成为了业界人士公认的现实。很多人都将其与1999年的中关村大改造相提并论，称之为“中关村急需第二次产业升级和转型”。事实上，中关村诸多卖场已经意识到了往日的经营模式难以为继，从2010年起就悄然开始了改造升级的步骤。昔日三强唯一留守的海龙成了第一个试水者，把卖场一层定位为IT新品区和服务区，二层是手机和数码卖场，三层为笔记本电脑主要销售区。“改造的主旨在于让中关村的生意阳光化。”一名海龙业主如此总结。中关村电子产品贸易商会会长鲁瑞清对海龙的改造给予了好评，他认为海龙已经形成了完整的战略思路将卖场向商场转型，不仅是中关村，未来全国主要城市的IT卖场，都会向这个方向发展。而海龙方面的人员还表示，“此次改造更关注的是卖场的诚信经营。”对此，将采取统一收银，从源头遏制过度竞争所带来的宰客、拉客等行为。在太平洋数码电脑城宣布停止营业之后，海龙大厦又宣布进一步制定执行新的管理政策，高声叫卖、导购拉客等行为将被禁止，强化用户购物环境的管理。海龙大厦对面的科贸电子城、背后的鼎好电子商城和中关村E世界近期也将出台类似措施，以营造更好的用户购物体验。

但是，这些措施仍不足以中和并处理中关村卖场模式所面临的困境和挑战。虽然又一次面对“产业升级和转型”的号召，但中关村各个卖场的业主在记者的实地交谈采访中都不约而同地表示不乐观，“因为现在整体环境和过去不同了，用户的消费习惯已经完全变了，这就不是单靠我们提升店面环境能解决的问题。说实话，如果我们自己在家，也不愿意出门买，网上购物多方便啊。如果仅仅是说购物这件事情，中国人已经把这个环节差不多做到极致了，至少在成本效率上无人可比。现在售后服务也越做越强，四处都是‘包邮哦亲’的招呼，实体卖场和人家没法拼。”

的确，虽然不肯公开承认，但电子商务兴旺发展所带来的竞争压力，才是中关村模式目前真正需要面对的难关。在买和卖这个问题上，中国人一直不缺乏创新。面对依托互联网的电子商务竞争，中关村卖场模式所具备的回旋余地越来越小，这才是当前让他们无解的问题。

不过，在采访过程中不经意提到的一个话题，让整个采访的方向有了新出口，这个话题来源于苹果，2011年5月，西单大悦城的苹果产品专营店因为门前排队的顾客太多，引发苹果店员与黄牛党之间的纠纷和冲突，成为一时的新闻热点。接受采访的老胡在得知这个消息之后，不无酸楚地说了一句“早年我们也是曾经为此和黄牛打过架的，但现在得求着黄牛，或者说导购带生意上门了。苹果的模式才是如今不可抗拒的发展趋势。”

苹果专营店的火爆的确有目共睹，但对于中国的经营者来说，这种火爆如今只有看热闹的份。因为苹果店


中关村曾经的堵车胜景，被称为“马路上的火车厢”


苹果专卖店门前的人群，其反映出的竞争力，却是中国IT行业上下都难以具备的

面的竞争力与地段、面积摆设乃至交通都并无太大关系，即使苹果公司选择将店面放到北京东面的通州或者西面的石景山，相信前去排队的人一样不会少。要知道太平洋都没法阻挡中国消费者的购物热情，他们还会在乎一段地铁的路程么？从某种程度上来说，苹果的成功，正是最早一代中国IT行业先驱的梦想。“技工贸”也好，“贸工技”也罢，技术都是那时候梦想的核心。但“贸工技”这么多年发展下来，在“贸”和“工”上，中国已经取得了领先地位，国美、苏宁、淘宝、京东……无论是线下还是线上，中国IT行业的贸易都显示出了强大的竞争力，即使美国百思拜（BestBuy）这样的巨头在中国也没能立足。而东莞、苏州、大连、重庆、西安等地的高科技工业园区此起彼伏，喧嚣不已，“中国制造”早已名扬天下，但一代人所梦想的那个“技”至今仍没有什么能拿得出手的代表，也许华为和中兴可以算得上，不过对于普通消费者来说它们还是过于陌生。事实上，且不说像苹果这样因知名而流行，就是能像联想一样成为有一定国际竞争力和技术水准的公众知名企业，中关村乃至整个中国至今都找不出第二家。或许，这才是以太平洋电脑数码城为代表的中国电脑和数码硬件零售卖场面临的真正危机。

电子卖场会被时代淘汰么？

太平洋数码电脑城的落幕，会不会是宣告中关村模式的大卖场消失的开始？这个问题不好回答。从目前来看，不管电子商务如何兴盛蓬勃，小卖部还是有它生存的一席之地。但中关村这种集贸市场的商业模式，面对淘宝、京东这种不过是将中关村模式放大到互联网、却在物流和体验上有更多余地的竞争，的确是毫无还手之力，因为它们面对的就是自己，更强大的自己而已。而这个更强大的自己日后会不会被新的自己所击败，这也不是没有可能的。只是，要做到多大才能成为东方不败？谁也不知道这个上限到底在哪里。而以压缩环节和成本、提高中间效率为特征的“贸工，无技”式商业，未来面对例如苹果那种“有技，贸工”的竞争，究竟会有什么样的结局，目前来看依然难以得到答案。毕竟中国有自己的国情和特点，苹果至今难以落地说明它的模式难以适应中国，至少在“贸易”这个环节上难以适应，而这个环节又是中国同行的强项。但是假如，我们仅仅是假如一下，如果那些特殊的国情消失了，我们的国美、苏宁、京东、淘宝、海龙、E世界与苹果展开面对面的竞争，结局会是如何？

现实不可能永远一成不变，有些事情，来得晚一些，不如来得早一些更好。P



这不是结束，甚至不是结束的开始，但或许是开始的结束。

特别声明：
本期专题中所介绍的网络交易内容存在投资风险，未成年读者朋友请务必在监护人的指导下进行操作。



撼动华尔街的比特杠杆
——虚拟货币BitCoin纵横谈

■贵州 冰河洗剑

仿佛是命中注定一般，虚拟的互联网从正式成型的那一刻开始，就承担了为现实世界带来变革的使命。

2011年5月，一种名为BitCoin（图1）的新型网络虚拟电子货币开始在互联网上大放异彩。短短时间内，这种虚拟货币的价值就暴涨了30倍不止。



BitCoin货币标志

面对这项崭新的互联网经济学产物，悲观者的观点如下：这种崭新的电子货币不受任何政府与跨国银行监管控制，无疑会成为滋生贩毒、洗钱等金融犯罪活动的温床。也有乐观者认为，BitCoin的出现，给人带来了无限的遐想空间，将来势必会在传统金融领域之外诞生一个“不受统治机关控制的独立世界金融市场”。而在这两种针锋相对的论调之外，更多的围观者则惊呼“BitCoin是史上最危险的开源项目（The Most Dangerous Project We've Ever Seen）。”

BitCoin到底是什么东西？由0与1组成的是数字天使还是即将开启的潘多拉魔盒？是世界经济衰退的拯救者还是未来世界统一货币趋势的信使？今天，就让我们一起拨开层层迷雾，从技术的角度来见识一下BitCoin的真面目。

一、“谁都无法控制的网络金融市场”
——关于BitCoin的热点话题综述

2009年，一种名为BitCoin的新型P2P虚拟货币开始在互联网上崭露头角。和大多数过于前卫的概念一样，在BitCoin最初登场的时候，并没有吸引太多的用户关注。但是到了2011年，BitCoin逐渐开始引起互联网与传统媒体的瞩目，并于2011年在互联网上引发了一场空前的热潮。

在2010年末的时候，BitCoin的兑换比率才刚刚与美元持平，然而在随后短短的几个月之内（截止至2011年6月），

BitCoin与美元的兑换价格就从最初的1美元左右提升了30多倍，1个BitCoin可以兑换接近32美元（图2）。事实上，在过去一年的时间中，BitCoin兑换美元的币值已经上涨了约1000倍，这是无疑是个惊人的数字！



2011年5~6月BitCoin与美元的兑换价格走势K线图

时至今日，众多投资者和投机者纷纷投身参与BitCoin的贸易活动，这方面最为典型的例子就是瑞典海盗党（瑞典第三大党，民间称为网络盗版党，成立于2006年1月，籍由世界最大的BT网站“海盗湾”被关闭而崛起。该党派号召民众投票支持网络自由下载合法化，并抵制版权保护）的领导人瑞克德·法尔克维格（Rickard Falkvinge）（图3）。此人发布一篇名叫《Why I'm Putting All My Savings Into BitCoin（为何我会把全部积蓄兑换为BitCoin）》的博客文章（图4），声称已经将自己所有的存款全部兑换成了BitCoin。他认为这是一次极具眼光的投资，但有也有怀疑者认为，瑞克德所谓的BitCoin投资是一场彻底的洗钱活动。



投资BitCoin的政治人物海盗党领导人Rickard Falkvinge



Rickard Falkvinge发表博文声称将所有存款投资BitCoin

随着BitCoin价值的疯狂攀升，互联网上逐渐开始出现一种由BitCoin矿工参与从事的“挖矿”新兴产业（图5）。在国内，为了提高BitCoin的获取效率，淘宝上一款据称挖矿性价比最高的显卡——ATI5870被抢购一空。



挖掘BitCoin成了互联网致富的一种途径

与此同时，众多与BitCoin相关的网站接二连三地涌现出来，国内互联网环境中出现了许多BitCoin交易网站，就连淘宝网上BitCoin也开始成为上架交易的商品。据淘宝一位卖家表示，开店半个多月以来，销量已经接近50万元人民币。

BitCoin的概念炒作是如此的成功，与之相关的域名交易价格也是水涨船高。2011年6月23日，在世界专业域名媒体DnJournal的海外域名销售价格排行中，以BitCoin为名的两个德国域名BitCoin.de和BitCoins.de名列本周最贵域名的第10名，均以21 420美元的价格成交。

2011年6月20日，最大的互联网BitCoin交易平台之一Mt.Gox遭遇网络攻击。据统计，黑客通过交易总共窃取了25000个单位的BitCoin，价值大约为50万美元。

BitCoin为何为让互联网如此疯狂？一些围观者发出了这样的感叹——“世界因BitCoin而疯狂，还是BitCoin这个概念本身就是疯狂的代名词？”，但是更多的观望者则提出了更直接的问题——“BitCoin究竟是什么？”

1.BitCoin：建立在P2P网络基础上的电子货币

BitCoin（通常译为比特币）其实是一种由开源的P2P软件产生、建立在P2P网络架构基础之上的电子货币，属于网络电子货币范畴的虚拟概念。

2008年，互联网上一位名为Satoshi Nakamoto的程序员，首次在论文《BitCoin：A Peer-to-Peer Electronic Cash System（BitCoin：一种点对点电子现金系统）》中提到了BitCoin（图6）。这篇文章指出，只要将货币数额与PC的计算量资源进行关联，就能凭空创造出一种完全不需要中间流通机构和管理机构介入的新形态P2P交易货币。

Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System

Satoshi Nakamoto
satoshin@gmx.com
www.bitcoin.org

1. Introduction

互联网上首篇关于BitCoin的论文

2009年初，Satoshi Nakamoto发布了一款使用该项理论进行架构，用于交换比特币的开源软件，这款软件被很简单的命名为BitCoin。通过该软件，用户可以自行生成、支付、收取比特币。目前，BitCoin软件以及建立在其上的P2P网络已经形成了一家庞大的互联网货币虚拟交易市场。

2. “看不见的手”——没有中央发行机构的匿名制BitCoin交易

虽然BitCoin在互联网上如此受人瞩目，但与此相反的是，它的创建者是如此低调与隐秘，以至于到现在为止依旧没有任何人见过比特币创建者Satoshi Nakamoto的真面目。关于Satoshi Nakamoto本人的来历始终是个谜，很多人认为Satoshi Nakamoto是俄罗斯的一位电脑天才的化名。

不过，BitCoin创建者的身份可以如此隐密，这一现象本身也正是BitCoin交易过程中所倡导的隐私安全体现。从上文中我们可以得知，BitCoin是基于P2P点对点（peer-to-peer）网络的匿名数字货币，因此与大多数现行货币最大的区别在于，BitCoin不依赖于特定的中央发行机构，而是使用遍布整个P2P网络节点的分布式数据库来记录货币的交易，并使用密码学的设计来确保货币流通各个环节的安全性。

由于不存在中央发行机构，无需信托中间人，同时能够方便地进行互联网上的汇款，第三方不能控制或者阻止交易，因此BitCoin在理论上是无人可以控制干涉的网络金融市场。此外，无中央发行机构与不受第三方控制的特点，使得BitCoin的交易几乎是完全免费的，无需支付各种交易费用。同时，P2P的匿名性也意味着交易各方可以隐藏自己的真实身份，任何人都不知道交易的另一方是谁，从而保证了双方的安全性。

二、虚拟网络上的BitCoin到底有多少价值?

到了这里，我们已经对BitCoin产生了感性的认识——BitCoin就是一种存在于网络上的虚拟电子货币。那么一谈到这种概念，很多人的第一疑问想必就是：“BitCoin真的存在实际价值吗？”

1.有买卖需求，就有价值

很多人认为，虚拟的电子货币不过是一串电子数字信息而已，它到底能包含多少价值呢？回答这个问题之前，我们不妨可以参考一下国内虚拟货币的现状。Q币是国内网络上最常见的一种虚拟货币，那么Q币有价值吗？

关于虚拟货币和电子货币的价值，以及它们与现实货币之间的界限、关联和区别，种种经济学理论的东西我们可以暂时不去讨论——从我们的角度来看，无论是在网络还是在现实生活中，要想衡量一种虚拟货币是否存在价值，“是否有人愿意使用它进行实物交易”就是最直观的指标之一。

从本质上来说，Q币只是一种商品，并不是电子货币。但是由于Q币可以用于支付QQ会员、QQ秀及各种QQ服务的消费（**图7**），有许多用户也愿意花钱购买Q币，通过Q币可以进行买卖交易，因此我们可以说Q币具有一定的实际价值。有许多用户在潜意识中是认为Q币可以与人民币兑换交易的，但事实上Q币是不具备“可回购性（电子货币发行商在电子货币持有者要求下可向中央银行一对一回购货币）”的，这种兑换终究只是一种私下的交易行为而已（**图8**）。

虽然从法律的角度来说，Q币不具备可回购性，并不是严格意义上的电子货币，但是Q币在很多场合都拥有类似货币的流通价值。近几年的微博“淘凶”案表明（参见插文），在悬赏数万元人民币的同时，附加选择同等价值的Q币对于大众网民来说一样具有吸引力。这从某种程度上也反映了Q币的潜在流通价值。



用Q币购买QQ秀



淘宝上的Q币买卖

而对于BitCoin来说，如今有大量的参与者愿意收取BitCoin代替传统货币（例如美元）作为报酬，同时也有很多人愿意使用传统货币购买BitCoin。BitCoin与现实的货币之间已经产生了客观的交易汇率，也有许多人提供了买卖BitCoin的服务。因此在现实生活中，BitCoin是存在其自有价值的。

Q币等值人民币？——警方微博悬赏万元Q币“淘”嫌犯

2010年11月26日下午，一位名叫“天清地宁”的用户在新浪微博上5分钟内连发3条“悬赏通缉”，提出高达万元的赏金来换取罪犯的信息报料。而这家名叫“天清地宁”的微博背后的使用者，实际上就是江苏省常州市公安局天宁分局的官方发言机构。公安机关在微博上悬赏通缉在国内尚属首次，更令微博用户瞩目的是，当天19时37分，天宁分局又发布了一条令人颇为意外的微博信息：“根据广大网友的建议，天宁分局现将奖励方式改为500至10 000元人民币或者500至10 000Q币”（**下页图9**）。此后几天，该微博相继发布了10多条与“淘凶”有关的公告信息。

万元悬赏并没有产生显著的焦点效应，但是上万Q币的赏金却引起网友极大的关注。在很短的时间内，网络开始盛传这条悬赏通缉消息，众多网友纷纷“人肉搜索”罪犯的信息。就在12月2日，不到一周的时间内，罪犯就迫于广大网友“人肉搜索”的压力而主动自首了。

继此次微博Q币悬赏成功之后，乌鲁木齐、惠州等地的公安机关纷纷效仿了这种新颖的悬赏方式。2011年6月25日，福建石狮公安机关专用的淘凶微博发布了“石狮公安微博淘凶贰号”通令，悬赏高达人民币3万至5万元或等值Q币奖励（图10）。Q币对于民众的吸引力如此巨大，使得无数网友在微博上发出了感叹（图11），更有网友开玩笑说：“等值Q币给力，官方承认其流通价值啊。”



天宁分局悬赏1万Q币淘凶



石狮公安Q币悬赏淘凶

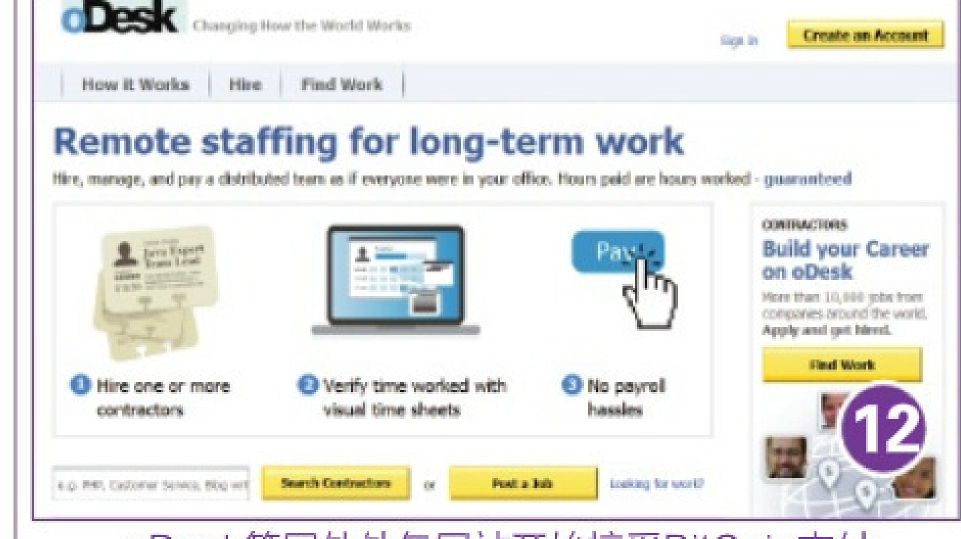


“Q币真给力”

2. “我们接受BitCoin”——不支持BitCoin的网站即将落伍?

BitCoin的使用价值来源于BitCoin的买卖交易需求。在国外，互联网上采用BitCoin作为报酬进行各种支付的交易已经很常见了。

如今，世界上有许多著名的网络与软件设计外包站点都开始提供BitCoin支付的服务（图12）。例如全球规模最大的外包服务站点之一Elance（www.elance.com，外包类型以软件和网站为主，这个平台上包含平面和动画设计、网站设计、软件编码设计等服务项目）就是如此，用户可以使用BitCoin来交纳软件、网站或动画设计所需的费用。另一家著名的网站设计网站99designs（www.99designs.com），同样也提供了BitCoin支付的服务；还有一个信誉度非常高的外包平台oDesk（www.odesk.com）也在2011年5月开始接受BitCoin支付。



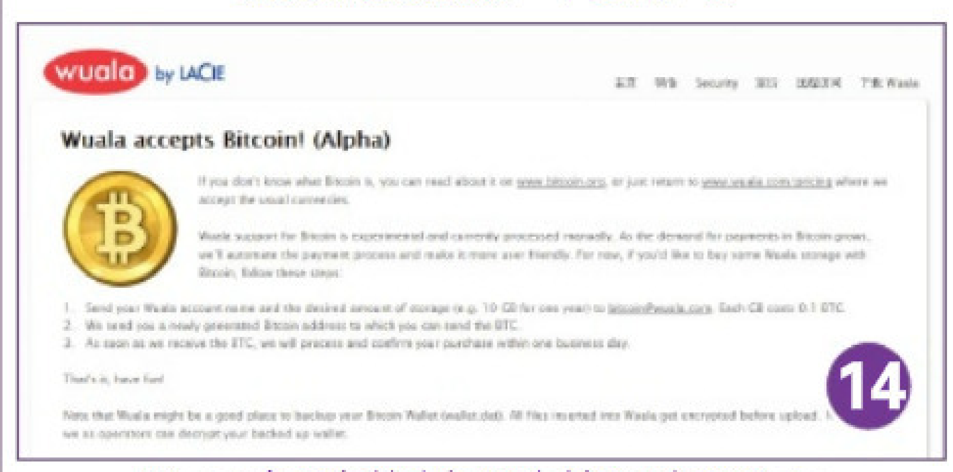
oDesk等国外外包网站开始接受BitCoin支付

与此同时，国外许多购物网站也开始支持BitCoin支付。2011年6月，在美国加州硅谷边上的Lawrence高速公路南侧立起了一块醒目的广告牌——“We Accept BitCoin（我们接受BitCoin）”（图13）。这是一家硅谷知名的硬件销售商打出的广告，提供了内存、硬盘、打印机与路由器等硬件外设的BitCoin交易。该公司在自己的网站上自称，这是史上第一个BitCoin交易的实体广告。



BitCoin交易的第一个实体广告

接受BitCoin支付已经成为各家网站提升自己竞争力的一项重要手段，如果你的网站不支持BitCoin，那么在“追随潮流”方面很快就会显得有些落伍了。除了硬件供应商之外，甚至连网络存储服务商都开始接受BitCoin购买服务，例如在国外非常著名的网络个人云存储和在线协作服务Wuala（www.wuala.com/zh/，这是一款比Dropbox更安全的跨平台WEB安全在线存储产品）。Wuala在网站上打出广告支持BitCoin支付购买网络硬盘存储的服务，并给出了详细的支付步骤（图14）。用户可将自己的账号通过Email发送到指定的邮箱BitCoin@wuala.com中，随后就可收到一封包含BitCoin账号的邮件。向该BitCoin账号转账BitCoin，大约每GB的Wuala存储空间需要支付0.1个BitCoin，确认转



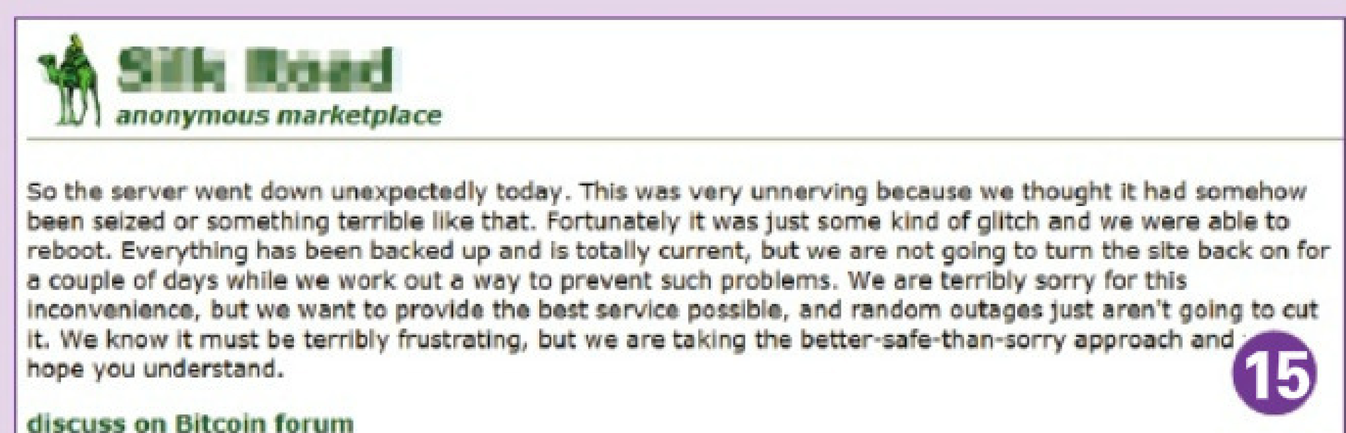
Wuala每G存储空间需支付0.1个BitCoin

账成功后就可开通服务了。

其实，提供对BitCoin支付手段的支持，在互联网上已经成为了一种流行的趋势。BitCoin的应用绝不仅仅停留在支持者们的臆想中，目前已经有成千上万家网站顺应了这一趋势。如果打开BitCoin官方网站的支持网站列表（https://zh-cn.BitCoin.it/wiki/贸易），你将会发现接受BitCoin支付的网站可谓数不胜数，具体包括了网站软件设计、VPN服务、虚拟主机、网络电话、安全测试、购买软件和游戏、下载音乐与共享文件、网购礼品卡、书籍和家用产品等方方面面。

被诟病的BitCoin犯罪活动

海盗党的领导人将自己所有的积蓄兑换成BitCoin，被质疑为是一种政治洗钱行为，事实上BitCoin的确曾经被利用来进行犯罪活动。由于BitCoin存在匿名与不受控制的特性，因此BitCoin成为了犯罪交易的最佳途径。例如有一家名为Silk**********的非法交易网站，里面存在着各种采用BitCoin支付的违禁药品的交易活动，警方根本无法追查到交易的双方来源和任何信息。当然，由于网站本身的非法性，这家网站遭到查封与取缔也是必然的下场。（图15）



采用BitCoin作为支付手段的非法交易网站是存在的，但遭到查禁也是罪有应得

三、BitCoin与现实货币的兑换交易市场

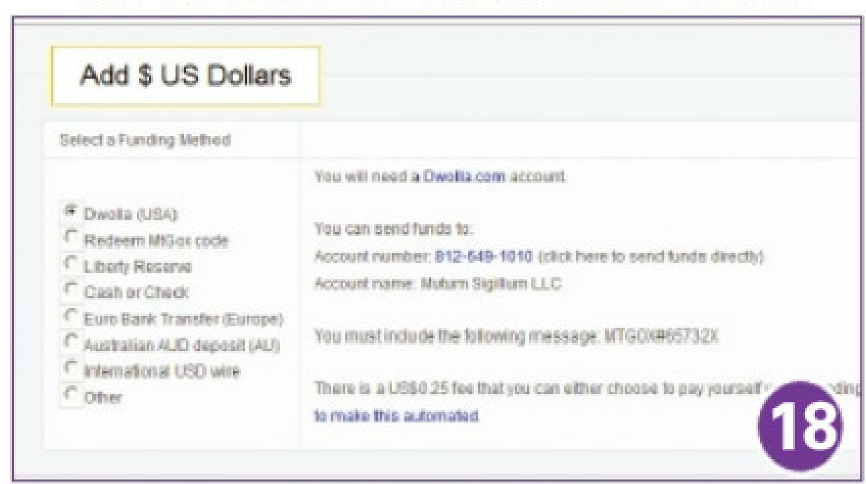
如果仅仅只能进行网络支付，那么BitCoin吸引的关注远远不会达到如今的程度。与国内的Q币等网络电子货币最本质的差别在于，BitCoin完全可以进行实质上的兑换。换句话来说，你可以将自己所拥有的BitCoin兑换成美元、欧元等现实中的传统货币。

1.世界最大的BitCoin交易平台Mt.Gox

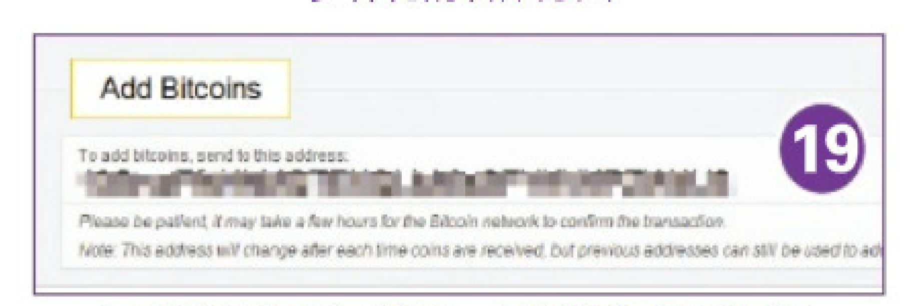
有关BitCoin的买卖交易网站，必须提到的是Mt.Gox（www.mtgox.com）。Mt.Gox是一家由日本公司运营、全球规模最大BitCoin交易平台。在网站简陋的页面下（图16），流淌着极其繁荣的BitCoin交易。据统计，Mt.Gox的日交易量达到20 000~40 000个BitCoin，交易金额超过数百万美元，占据了全球比特币交易98%的份额。



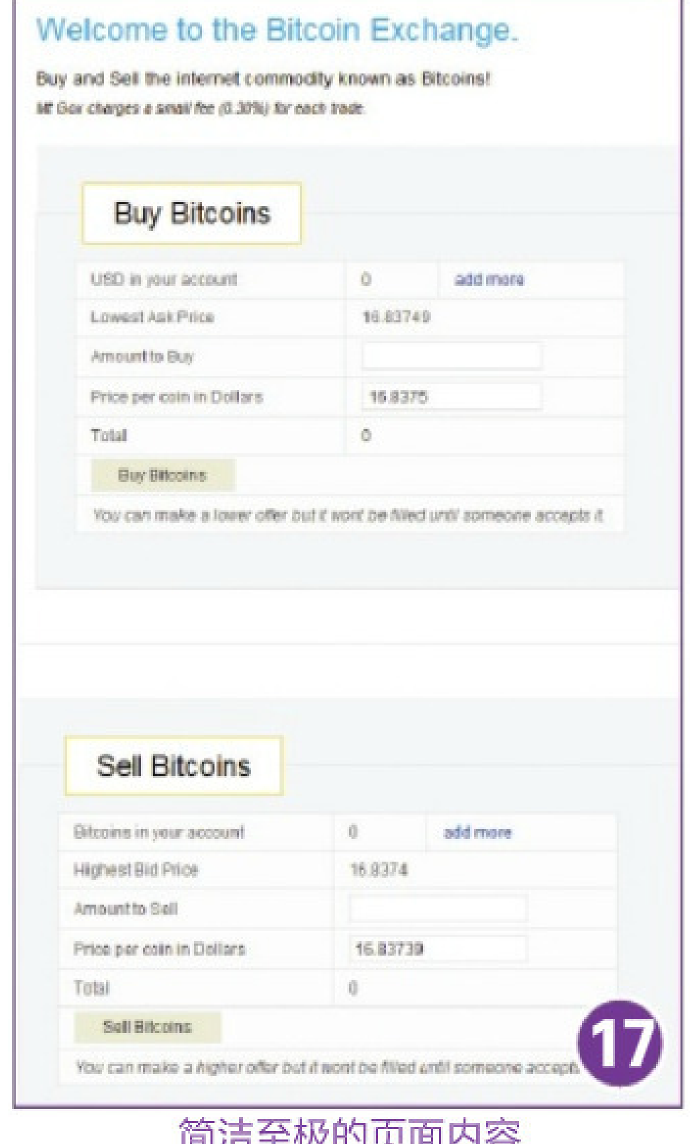
貌不惊人的页面之下隐藏着数额惊人的交易



多样化的转账方法



虽然界面语言是英文，但阅读难度不算很大



简洁至极的页面内容

Mt.Gox的操作方法并不复杂：点击“Sign Up”，使用Email注册一个账户，会在邮箱中收到一串验证码，确认后就可以登陆Mt.Gox进行BitCoin买卖交易了。在Trade页面中，“Buy BitCoin”可购买BitCoin，“Sell BitCoin”为出售自己所拥有的BitCoin（图17）。页面中有一个”Lowest Ask Price“和”Highest Bid Price“，是当前买卖BitCoin的集合竞价，有点类似股票的买一卖一挂单。当然，参与者可以用比竞价更低或更高的价格挂上买卖单，但是需要等待BitCoin价格波动到所挂的买卖单价格上才能成交。

在这里，大家可以看到在”USD in your account（账户中拥有的可用美元余额）”和“BitCoins in your account（账户中可出售的BitCoin数量）”都是为0，因此需要点击”add more“充值或转入BitCoin才能进行交易。

要想给自己的账户充值，可汇入美元、欧元或通过Liberty Reserve等网络在线交易平台进行转账（图18）。要想转入出售的BitCoin，在“Add BitCoin”下可以看到一行代码，这就是在Mt.Gox的个人BitCoin账号地址，向此地址转入BitCoin即可出售（图19）。

史上最严重的BitCoin黑客攻击案

BitCoin在创造出惊人财富的同时，也引起了一些别有用心者的特殊关注。北京时间2011年6月20日凌晨，全球最大的BitCoin交易市场Mt.Gox遭遇了黑客攻击。

入侵的黑客攻破了Mt.Gox交易平台的账户系统，侵入了一个拥有大量BitCoin的用户账户，并将其所持有的BitCoin在Mt.Gox交易平台上以0.01$/BTC的超低价格抛售。同时，黑客使用另一个账户以超低价格大量购入正在抛售的BitCoin，以待日后利用高价出售来赚取巨额差价的财富。据统计，黑客在此次交易总共窃取了25 000个BitCoin，按当时的汇率大约价值50万美元。

这笔数额巨大的恶性BitCoin抛售交易，引起了全世界BitCoin拥护者的大范围恐慌，众多用户一度认为BitCoin的价值就此宣告崩溃。幸运的是，Mt.Gox在30分钟之内注意到了这个问题并迅速停止了交易。随后采取了数据回档的操作，在此次入侵事件中的所有非法交易都被视为无效，BitCoin对美元的交易金额重新恢复到了正常的水平。

2.国内用户使用支付宝在Mt.Gox上买卖BitCoin

在目前，BitCoin的交易大都集中在Mt.Gox上，对于国内购买者来说不是很方便，因为它不支持非美国银行卡进行美金充值。其实，国内用户可以通过第三方中转平台，利用各种银行卡、信用卡为支付宝充值，通过中转平台在Mt.Gox上购买BitCoin。不过需要注意的是，在支付宝与中转平台转账时需要缴纳一定的手续费，具体流程如下：

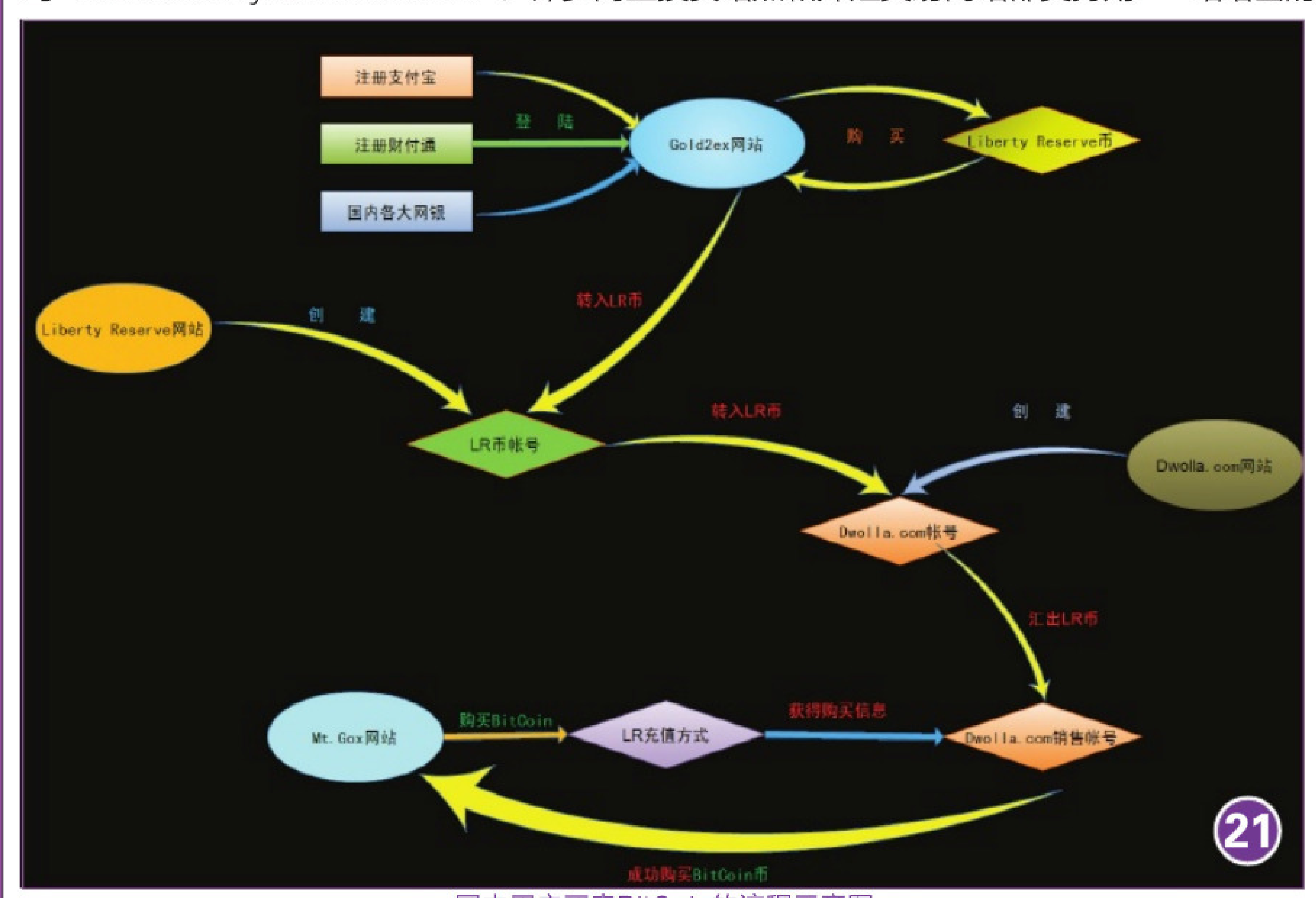
中文界面果然会让人感觉亲切一些

第一步首先需要拥有支付宝账号并进行充值，然后在一家名为Gold2ex黄金网币兑换中心（http://www.gold2ex.com）的交易平台注册账号。黄金网币兑换中心是一家在线电子货币兑换的站点，为国内用户提供Libertyreserve、Webmoney(WMZ)、Paypal、Moneybookers和Perfectmoney等国际主流电子货币双向兑换的服务，网站支持国内的财付通、支付宝以及各大在线网银。注册登录Gold2ex后，在这里选择使用人民币兑入LibertyReserve（**图20**）。

LibertyReserve（简称LR）是一家位于中美洲Costa Rica的在线支付公司（www.libertyreserve.com），许多网上投资站点和外汇交易网站都支持用它来存款和取款的。LibertyReserve网银支持5重安全保护，而且全球通用，无需信用卡激活，并可匿名使用保密支付，同时没有月费年费和存储费，收款需要交纳1%的手续费，在所有网银中LR是实际费用最低的网银。目前，许多国际性网站使用LibertyReserve向用户收款和付款，在前面的BitCoin购买页面中可以看到Mt.Gox接受LibertyReserve，因此可将人民币与LibertyReserve进行双向兑换，实现买卖交易BitCoin。

在LibertyReserve网站注册一个账号，在Gold2ex上买入Liberty Reserve后转入自己的Liberty Reserve账户。然后在Gold2ex上购买BitCoin时选择充值方式为“Liberty Reserve”，并点击“Add Dollars with Liberty Reserve”，可以看到网站给出的Dwolla.com账号信息。注意在页面中显示有一个区别每个用户的Mt.Gox账号附加信息，在Dwolla.com转账时需要附注此条信息，例如MTGOX#65732X。

最后注册Dwolla.com账号并转入Liberty Reserve，然后向Mt.Gox的Dwolla账户Mutum Sigillum LLC，汇入要充值的LibertyReserve数量。转账成功后，就可以看到自己的Mt.Gox上拥有可购买BitCoin的金额了。相反，如果要将已有的BitCoin出售后兑换成人民币，执行相反的操作即可（**图21**）。



国内用户买卖BitCoin的流程示意图

3.国内的比特币交易网站

2011年6月，BitCoin开始在国内互联网环境中火爆起来，国内的BitCoin交易网站也开始相继开通，例如比特币中国btcchina、Doten、Wabite和淘宝上的BitCoin代购网店等。

在国内的几家BitCoin交易平台中，最受关注的是比特币中国Btcchina（www.btcchina.com）。Btcchina采取了先期“零交易费”和“零手续费”来吸引买家和卖家，以此来增加用户注册数。

Btcchina平台操作非常简单方便，在首页上有BitCoin的即时最新报价，以及当时的最高和最低价、成效量等交易信息（图22）。注册成功后，在进行充值时（图23），会自动连接到Paypal贝宝，可以通过Paypal贝宝充入现金（图24），进行买卖交易。

比较有趣的是在买卖BitCoin时，网页提供了完全类似股票操作的买卖委托盘信息（图25），交易者可以很方便地进行买卖下单。如果想查看更详细的买卖数据，可点击“市场深度”，在这里提供了15档的买卖盘数据。此外，还可以查看网站的历史交易数据等等。

BitCoin的安全性是比较可靠的，不过目前网站人民币提现的时间需要1~3个工作日。另外的两个交易平台中，Doten（doten.co）页面也很简洁，不过不支持人民币充值，给买家造成一定的障碍。Wabite（www.wabite.com）支持支付宝转账，买卖交易也很方便，不过在提现时需要收取1%的手续费。

另外，在淘宝上也有许多店家提供BitCoin的代买服务，其价格一般与Mt.Gox同步，购买更加方便。



和国外同类站点相同的一点是，国内的BitCoin交易网站页面风格也十分简洁



熟悉股票的朋友肯定对这个画面不陌生

如何查看BitCoin的最新价格

除了在各交易平台上查看当前BitCoin的最新价格外，还可以在一家专门统计BitCoin交易数据的网站BitCoin Charts（www.BitCoincharts.com/markets/）上获得更为详细的信息。

BitCoin Charts提供了BitCoin与各种货币的兑换价格，以及当时的最高和最低价，当日与昨日的开盘与收盘价，密集成交价格区域，当日与最近30日的成交量和K线图等多项信息。如果要查看最近30日的日K线图，可以点击“30 days”下的K线图标，即可查看30日K线大图及当时K线图。点击“Trade History”中的时间，还可切换K线图的周期为60日、10日、5日和2日K线图走势。网站可以为BitCoin投资者提供许多有用的参考信息。

四、投资还是投机？“挖矿”囤积你的BitCoin

创始之初，BitCoin仅仅是少数IT业界的程序员与网站设计者玩票性质的投资玩物罢了。这些Geek一族钟情BitCoin的理由可能是它技术算法上的独特创新，或者交易机制上的理想公正性，又或者是由于它不依托现实世界金融体系而不会被追踪的特点，甚至仅仅是出于无政府主义心态作祟而已。

当BitCoin随着概念进一步的扩散发展，真正形成一整套网络金融市场体系之后，越来越多的观望者开始投身到追逐BitCoin的竞争之中。此时，人们最感兴趣的不再是这些理想化的借口，推崇BitCoin的理由变得单纯无比，那就是它升值快，可以赚钱！

确实，无论你是一个投资者还是投机者，BitCoin都是股票黄金期货之外的另一项值得尝试的选择。那么，如何才能获得BitCoin呢？最简单的渠道当然是直接购买兑换，除此之外，另外一种有效渠道就是参与Mining（挖矿）。

1.一去不复返的BitCoin黄金时代

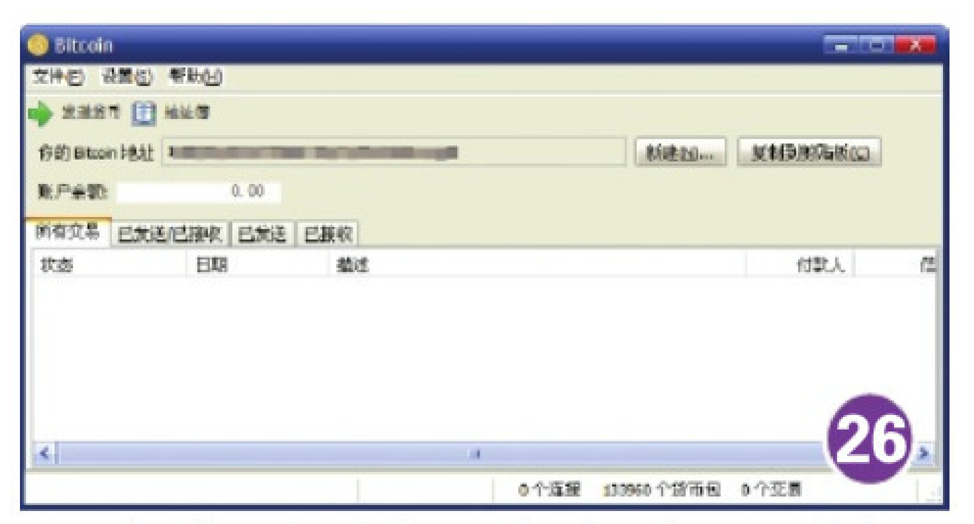
在BitCoin系统刚刚开始运作的时候，获得BitCoin要比现在容易得多。玩家不需要花钱购买，只需利用自己PC的空闲时段，借助CPU的处理能力计算BitCoin的P2P网络的交易数据，很快就可以获得大量的BitCoin，这也就是所谓的“Mining（挖矿）”。那时候的BitCoin就像是一座未被开采的金矿，只是很少有人注意到它的存在并掘出了第一桶

金子。

“挖矿”的最简单方法是下载并安装BitCoin客户端（https://zh-cn.BitCoin.it/wiki/%E9%A6%96%E9%A1%B5），官网上提供有Windows、Mac和Linux等多种平台版本的软件，并且支持中文语言。点击BitCoint软件菜单的“Settings→Generate Coins”，就可开始通过计算获取BitCoin。

提示：因为单台个人计算机CPU的计算效率过低，官方客户端从0.3.22版起取消了计算比特币的功能，并且从最新版开始提供中文界面。当然，玩家也可以使用老版本的客户端继续进行传统模式的“挖矿”工作，不过效率已经低落到了入不敷出的境地。

“挖矿”所获得的BitCoin会被保存在自己的钱包（BitCoin地址）中。用户完成BitCoin客户端的安装后，软件在每台电脑上会自动计算出私钥，生成一个独一无二的BitCoin地址，这就是自己的BitCoin收款地址。BitCoin收款地址是以1开头的一串字母和数字组合，显示在软件界面的“Your BitCoin Address（你的BitCoin地址）”栏中（**图26**），“Balance”则是个人所拥有的BitCoin余额。



那串看似平淡无奇的号码就是自己的BitCoin钱包

在地址薄中可以添加和管理自己或交易对象的BitCoin地址。特别需要注意的话，一定要通过其它方式妥善备份记录自己的BitCoin地址，否则一旦遇上格式化硬盘或者硬件损坏造成数据无法读取的话，所有的BitCoin财富都将随着地址的遗失而化为乌有！

当别人想要与你进行交易的时候，只需把自己的地址贴给别人，就能通过同样的客户端进行付款。要支付BitCoin给其他人时，点击界面中的“发送货币”，粘贴入对方的BitCoin地址，输入数量，确认后就可完成转账交易。

BitCoin交易过程中的匿名与不可伪造性

BitCoin采用一种P2P分布式计算方式来确保系统交易的匿名与不可伪造特性。与其它的P2P软件比较类似的是，当用户运行BitCoin客户端程序时，就开始不断地接受其他BitCoin用户的交易信息。也就是说，理论上每个BitCoin用户都拥有所有BitCoin产生和交易的最新纪录。

在具体的交易过程中，BitCoin是如何确保交易不被伪造呢？原理其实并不复杂：当某个BitCoin用户试图给其它BitCoin地址转账时，客户端软件就会将通过分布式网络校验这笔交易的真实性。当其他连入网络的客户端有60%确认发起的转账行为是合法的，且能从他们本地数据库中找到相应记录的时候，目的BitCoin才能收到该笔转账。

如果想要通过伪造产生BitCoin或进行虚假的交易，那就意味着至少需要对网络上60%的BitCoin客户端进行修改，很显然在当前的技术条件下这是完全不可能的。另外，比特币采用了去中心化的P2P设计，即使BitCoin的主要服务器被彻底摧毁，由于每个参与网络的用户都拥有全部BitCoin产生和交易的最新纪录，因此BitCoin的流通和交易也不可能被第三方阻止和控制。

2.后淘金时代风情录：集体挖矿力量大

在BitCoin系统诞生的早期，个体挖矿者通过计算可能一次性获取50个或25个BitCoin，放在如今来看可是一笔惊人的财富。但是，BitCoin的开采难度与已经被开采获得的数量之间存在正比关系，据统计，目前整个系统已经生成了大约700万个左右的BitCoin，占当前数据结构模型理论总量的三分之一左右。日后随着参与“挖矿”的人数进一步的增多，BitCoin的每一笔交易都需要经过更多的P2P节点来进行确认，通过传统方式生成单个BitCoin所需的计算量变得越来越大，所需的处理时间也就变得越来越久。

事到如今，通过旧版本的BitCoin官方客户端来让PC单机进行运算已经很难再获得BitCoin，一台普通的个人电脑可能需要2年时间才会一次性计算出50或25个BitCoin。虽然个人“挖矿”在理论上获得的BitCoin数量会更多，但效率已经彻底无法满足投入的资源数额，正因如此，现在才会出现一种名为“集体挖矿（mining pool）”的新“掘金”方式。

所谓“集体挖矿”方式是指通过多台电脑进行联机，利用CPU/GPU参与计算并分配所获得的BitCoin的协作模式。集体挖矿虽然单位单次只能获得小额数量的BitCoin，但是整体收益较为稳定，比起个人挖矿想要一下子获得50个BitCoin更加现实。据统计，目前一块配备了ATI 5750显卡的电脑参与“集体挖矿”，理想状况下每天大概可以收获0.5个BitCoin。

“集体挖矿”的合适装备

单纯使用CPU的计算能力进行“挖矿”的效率并不高，而充分利用显卡的图像处理器（GPU）则可以大大提高BitCoin的获取速度。目前，AMD Radeon 6990 Crossfire组合是公认最快的“掘金”装备（**图27**）。在网页https://en.BitCoin.it/wiki/Mining_hardware_comparison中能够找到一个挖矿的硬件效率对比列表，包括了AMD、Intel、ARMCPU，及NVIDIA和AMD (ATI)各型号硬件的测试数据可供参考。



交火显卡的意义只在于更顺畅地玩游戏？并非如此

要想参与“集体挖矿”任务，首先需要到“挖矿”网站注册一个账号。目前收效比较好的网站有BMP（mining.BitCoin.cz）、Deepbit（deepbit.net）和BTCGuild（btcguild.com）。这里推荐BTCGuild，网站注册不收任

何手续费。

以BTCGuild为例，注册后需要用户填写个人账户信息。在“Wallet”中设置用于收款的BitCoin地址，在Donation中输入最小自动付款额，可设置成0.01，以便尽快收到第一笔付款（图28）。注意每项设置完毕后，还要点击后面的按钮确认更新资料。

首次登陆后还未创建任何挖矿任务，在页面上方会提示“You do not have any workers setup. A worker is required to begin mining with the pool. Click here to create one.”。点击提示链接，在新开页面中设置一个“挖矿”任务的名称及密码，继续点击“Create Worker”确定即可创建第1个“挖矿”任务（图29）。如果有多台电脑的话，可以创建多个Worker。

然后，我们还需要安装运行GUI Miner集体挖矿程序，在“Server”下拉列表中选择注册的“挖矿”网站，填入Worker账号和密码，点“Start mining”就可以正式开始挖矿了（图30）。

正如前面的插文所述，要想提高效率最好能够让显卡GPU来协助“挖矿”。我们可以在“Device”下拉列表中选择自己的显卡，并在“flags”输入相关的参数。例如使用ATI 5xxx系列的显卡进行计算时，可以在“flags”里填入-v -w128参数。不同显卡的具体参数，可以参考前面介绍的掘金装备硬件网站：https://en.BitCoin.it/wiki/Mining_hardware_comparison（图31）。

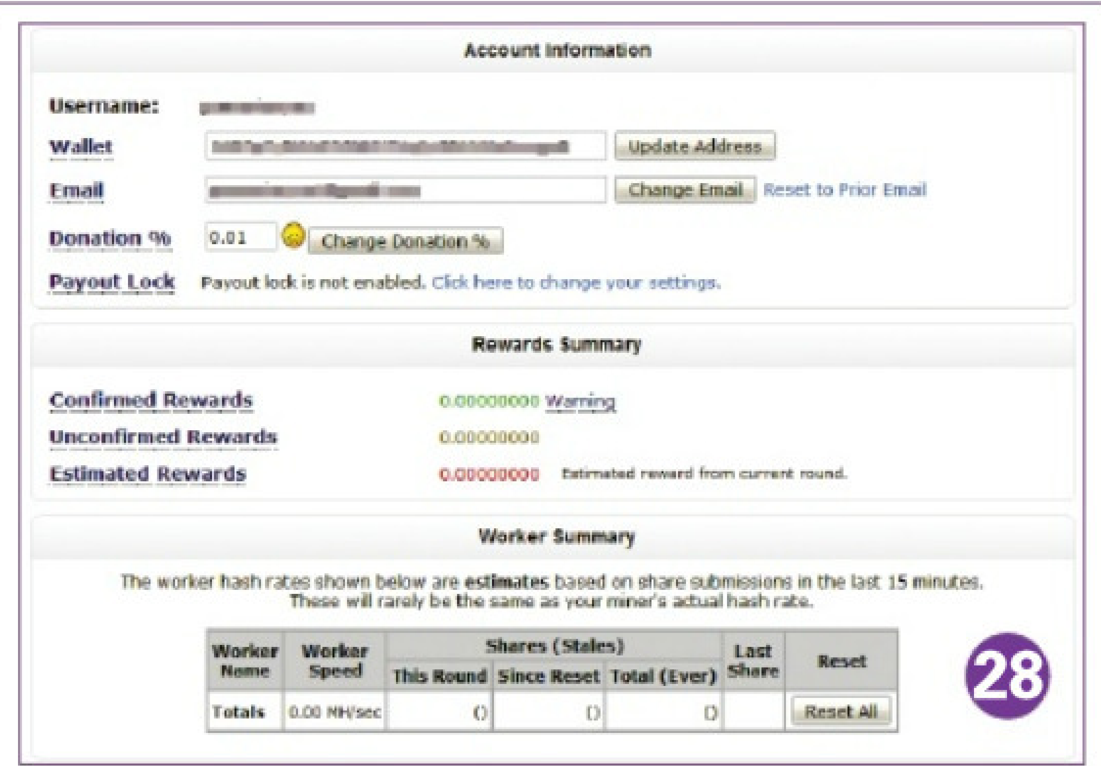
经过一段时间后，刷新注册的“挖矿”网站页面就可以看到预期的收益了，再等待1天经过网络确认这次计算后即可收款。

另外，也有一些中文的集体挖矿网站，例如www.GetCoin.org就是第一个互联网环境中的BitCoin矿池，也提供了专门的集体挖矿软件。

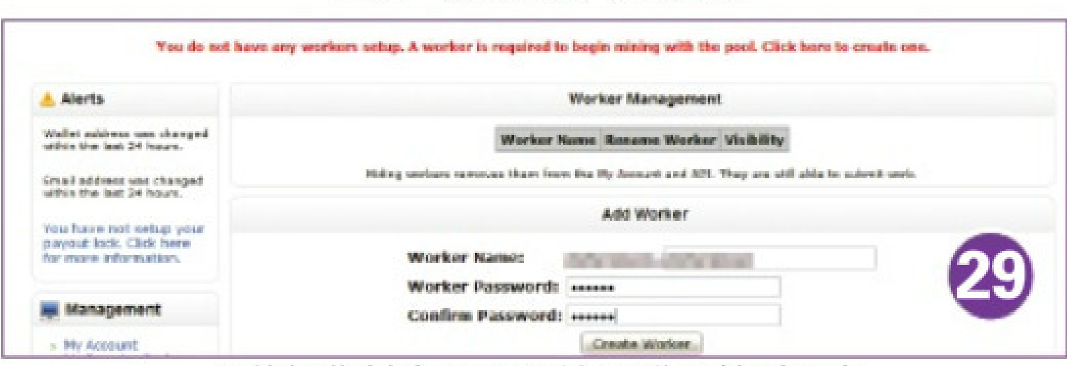
五、是否会出现通货膨胀？——BitCoin并不是想要印就能印的废纸

在目前的主流观念中，虚拟的电子货币带给人的感觉依旧是以“不可靠”为主。也许有人会理所当然地认为，既然有人愿意用货币购买BitCoin，那么只要BitCoin官方拼命地产生BitCoin，那么财富岂不就会滚滚而来？而之前购买到的BitCoin，其价值岂不会被贬值到一文不值的地步？虚拟的网络中又能有谁来监管BitCoin货币的流通发行呢？

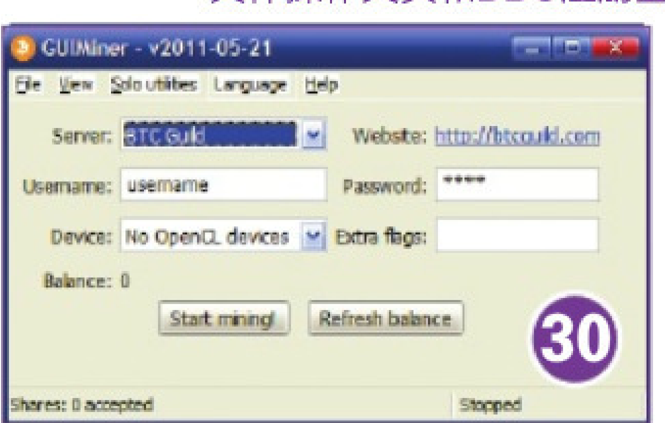
其实，看过上文介绍的BitCoin“挖矿”过程之后，我们可以很清楚地了解到虽然人人都能通过计算来制造BitCoin，但要想凭借一人之力撼动整个系统则根本不是什么轻而易举的任务。



记住一定要完善个人信息



具体操作其实和BBS注册登录差别不大



这个貌不惊人的软件就是我们“掘金”的重要工具

目前的主流显卡都可以在这里找到合适的设置参数

事实上，在BitCoin的生成算法中，已经在数学上限制了在未来的100多年之内BitCoin的最大货币存量为2100万个。整个运作系统在发放完毕这些数量的BitCoin之后，将不再通过贡献计算量来继续发放下去。也就是说，BitCoin的总数是有限量，不会像普通纸币一样可以随意印制发行。

到目前为止，已经有1/3总数的BitCoin被创造并发行完毕，剩余数量的BitCoin挖掘难度无疑会变得更高。预计到2030年开采的数量将会达到2000万个左右，至于最后的100万个BitCoin很可能需要几十年才能被开采出来。

结语：关于BitCoin的畅想

从最初使用贝壳进行交易开始，人类历史上的货币经过了由金属货币到纸币，从自然货币到人工货币的不同阶段发展过程。而在今天，纯数字形式的BitCoin出现并获得公众的认可，很有可能宣告一个新的货币时代的来临。

BitCoin的匿名、不可伪造、无中央发行机构与不受第三方控制等特点，或许预示了未来的新形态货币所具有的发展趋势。尤其是BitCoin在理论上存在的有效抗通胀能力，有可能在未来成为维持世界金融秩序的有效支撑基础。在未来的金融世界中，也可能会出现类似于BitCoin这样一种不可伪造、世界公认且并不存在实体的货币形式。

当然，目前的BitCoin本身也存在着许多的缺陷，也带来了一些弊端和影响。和大多数不够成熟的概念一样，BitCoin对现有货币经济体系的触动，很可能导致它遭受扼杀甚至毁灭。但是无论如何，作为向未来金融世界迈出尝试的崭新一步，BitCoin必然会在世界经济学发展的道路上留下浓墨重彩的一笔。P



不知不觉之间，本期已经是个人接手栏目以来的第10期内容。不知每次在这个小小的栏目中向大家说些新奇有趣或诡异的事儿，是否还符合大家的口味呢？受杂志的出版周期所限，许多消息很可能在发出时已经成为了昨日旧闻，这也只能说是在这个信息爆炸时代的一个小小无奈吧，不过，在内容方面我会尽量努力来弥补这个缺陷。总之，请看本期的《网罗天下》

————Fall Ark

■ 浙江 Fall Ark

办公室故事：打印机之灵

http://redd.it/iei7j

和大多数学生一族的印象不同，办公室这种职业场所除了让人喘不过气来的压力之外，闲暇之余其实还是有不少值得一提的固定整人桥段的。总之，办公室的整人大爆笑无疑是职场生涯不可或缺乐趣之一，偶尔为之放松一下自然合情合理，但是能够坚持多年整人并且还在最后弄出个高潮来，那就有点离奇了。

来自Reddit的网友DudeFoods（下简称DF）有一位做销售的同事Ray，Ray在自己的隔间里有台打印机。某一天，DF先生突然发现这台打印机可以通过局域网进行远程打印，于是在接下来的两年时间里，此人开始每隔两三个星期就用Word来发送一份远程打印文档，假扮出Ray的打印机正在与自己的主人“说话”的模样，例如：

“Ray，我的油墨马上要用完了，你可能过几天就要换了。”

“Ray，假如你在公司里买的NCAA篮球彩票得奖了，能不能给我买几张半光泽的相纸来打印啊？那种纸质很赞的！”

更奇妙的是，每份文档的结尾都是“诚挚的，HL-1440”。这正是倒霉的Ray先生那台打印机的型号。

而在两年之后的愚人节，意犹未尽的DF更是将整人推向了极致——此人先在三月份远程打印了一些其它型号打印机的资料，然后在4月1日的当天提前来到办公室偷偷地抱走Ray的打印机，只在原先的位置上留下一份“出走书”。这还不算完，在此之后DF先生又给打印机注册了一个E-mail地址，在当天不停地用HL-1440的名义给Ray发邮件，告诉他没有了束缚的自己是如何地逍遥自在，甚至还加上了一些PS出的图片作为证明……

不过，最后HL-1440还是回心转意，在最后一封邮件中如此写到——

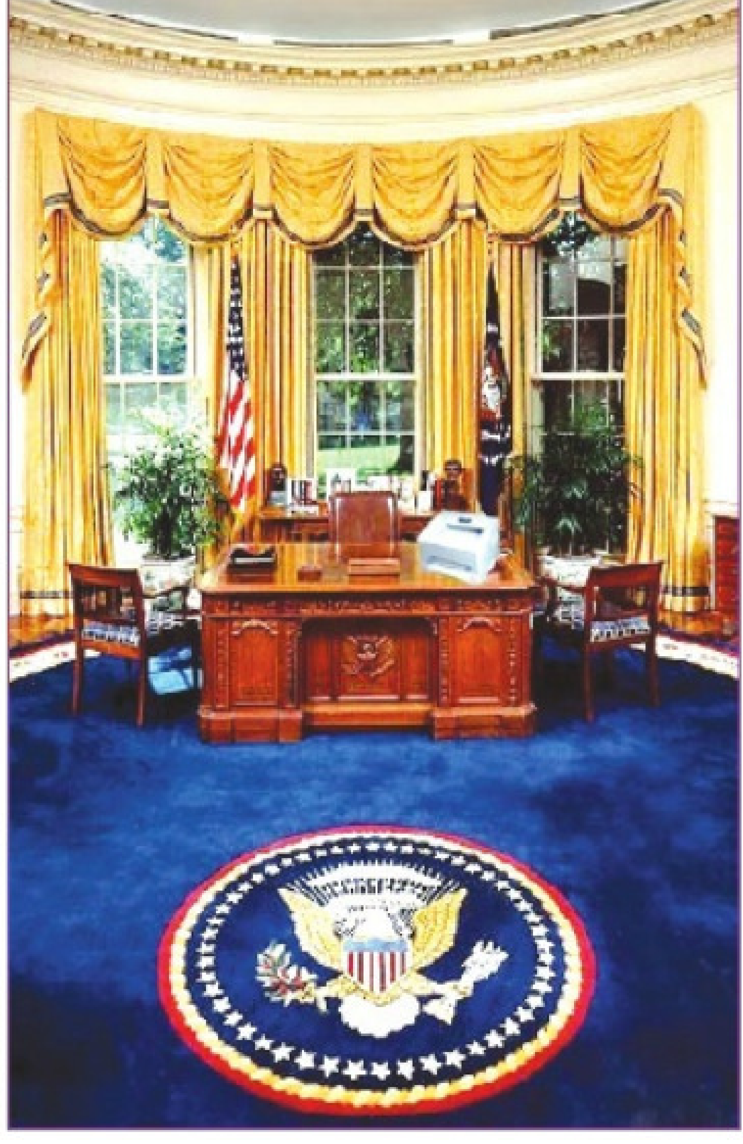
“Ray，今天想了很多事，我终于意识到，我真正想念的还是和你在一起工作。我马上会回来的！

——诚挚的，HL-1440”

于是一场闹剧终于以一个喜剧的结尾宣告了落幕，可喜可贺！







健康手镯

http://gizmodo.com/5820983/jawbones-up-bracelet-will-track-your-body-as-it-sleeps-eats-or-sits-around-getting-fat

高节奏的现代化生活经常让人们错过吃饭睡觉和运动的标准时间，而刻意去留意自己的生活习惯、记录自己的生活细节进行督促，似乎又是件费力不讨好的麻烦事。还好，随着现代科技水平的不断提升，越来越多的厂商开发出了可以让人们的生活变得更加规律、更加健康的新产品，例如，以移动通信类产品为主营业务的Jawbone公司就将在今年年末推出一款名为“健康手镯”的高科技小玩意儿。

这支手镯内置加速计，可以自动探测佩戴者在什么时候停止运动，直截了当地完成了睡眠监控的任务；而通过手镯配套出售的智能手机软件，佩戴者可以



十分便捷地对自己的生活习惯进行记录，总结出“前一天晚上什么时候入睡能够让第二天的精神变得最好”“几点吃饭最舒服”等生活细节。尽管Jawbone公司尚未披露相关软件的具体功能，但从目前智能手机上流行的种种减肥、健身类的程序效果来看，若是能有一个方便的外设将这些功能整合在一起的话，这些琐碎的小事处理起来无疑会变得更加简单。

以书为画

http://postertext.com/





你是否厌烦了空空荡荡、缺乏装点的起居室墙壁？你是否对“到底应该用什么东西做装饰”的问题头大不已？噢，如果你是个钟情文艺气息的人，那么这套名为“Postertext”的装置肯定对得上你的胃口——别以为它只是单纯的黑白剪影招贴，这些简洁的图案实际上是用一整本书籍所有的文字内页排列组成的画面。例如，旁边这两张分别就是《白鲸（Moby Dick）》和《爱丽丝梦游仙境（Alice in Wonderland）》的“书画”。而用文字拼出的场景也能让内行一眼看出究竟是哪本书，即可远观，又可细看，风雅与内涵的完美搭配，妙哉！

要说遗憾的话，大概就是30加元以上（约合200余人民币）的造价，以及只能用英文书籍来进行“构图”这两点了。不知国内有无厂商愿意涉足尝试一番这种“印刷的艺术”呢？不过，和拉丁字母相比起来，方块字占用的面积恐怕要多上不少吧。

肥皂与章鱼

http://sleekidentity.com/products/detail/octopus-Jens-Widerberg-Formverket/

从个人卫生问题的角度来说，洗澡是件大事，在炎热的夏天来说更是如此。假如你也觉得那些洗发水、沐浴露等等瓶瓶罐罐放起来不够方便美观的话，不妨来试试这款采用了仿生学思路的“架子”——这种乳胶质地的悬挂章鱼绝对不会生锈，弄脏后一冲即可，同时也绝对没有吸盘吸附力不够的烦恼，8条触手足够满足大多数家庭的需要。更方便的是，使用时不需要将瓶子从触手中拿出来，直接翻转一下瓶身就能挤压，而且更可以很干脆地在浴液快用完时把瓶子们倒挂起来，既可以让瓶底的剩余内容顺利流到瓶口的位置附近，又不会有碰翻摔倒的麻烦，可谓一举多得。



麦田里的哈利波特？

http://gizmodo.com/5820738/this-harry-potter-crop-circle-maze-definitely-wasnt-created-by-aliens

大多数时候，麦田怪圈现象总会和天外来客的造访联系在一起，不过这一次显然情况有所不同……除非外星小绿人也在一直关注着我们的流行文化，当然，这基本上是不可能的……

这片玉米田位于英国约克郡附近，玉米田的主人Top Pearsy表示，自己是为了纪念一下哈利·波特系列的最后一部电影终将放映结束才搞出来了这么个东西。同时，眼力好的读者朋友们可能已经发现了两边的哈利略有不同——事实上，Pearsy先生之所以把这件作品的名称定为“玉米迷宫（Maize Maze）”，正是因为它不仅仅是一副画，更是一个迷宫……但是且慢！仔细看的话压根就没有能够走通的道路嘛！



智能手机辐射检测套件

http://www.radiation-watch.org/
http://www.kickstarter.com/projects/1517658569/smart-radiation-detector?ref=category
http://itunes.apple.com/us/app/the-mint-box-radiation-detector/id448044891?mt=8

福岛核危机让全世界人民对核辐射这个关键字再次绷紧了弦，方便快捷地检测出身边周围的辐射强度似乎也变成了相当实际的功能需求之一。正因如此，在日本的一些来自世界各地的科学家、设计师和工程师们自发设计了这一智能手机外设，用成本低廉的光电二极管来代替造价高昂的盖革穆勒尔计数管，探测环境中的β与γ射线强度，然后通过智能手机上的App应用，就能对辐射数值进行实时化的探测。这款装置的相关app已经在苹果的App Store上免费公开（也有售价5美元的专业版），而外设设备也已经在Kickstarter网站上完成了5000美元的集资，预计能以低于50美元的价格进行发售。



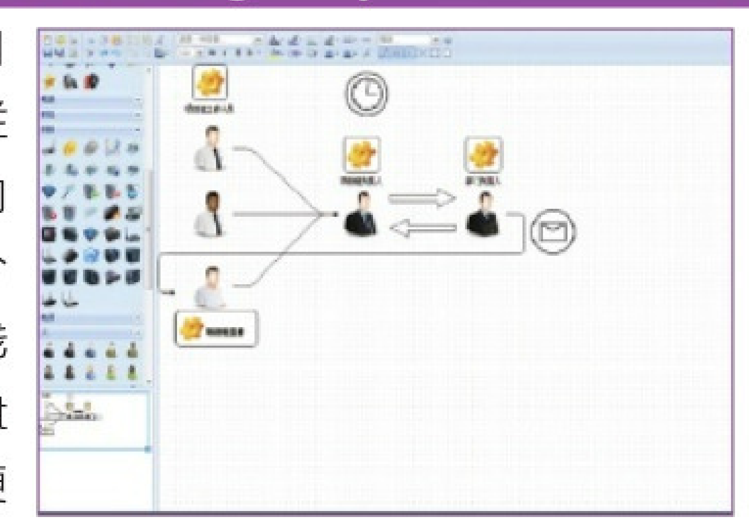


和大多数常规软件一样，随着时代的发展与技术的进步，来自互联网环境的在线应用项目也会逐渐从生涩一步步走向完善。如果你在今天看到的站点无法满足自己的应用需求，不必失望，随着时间的推移，终归会有更加合适的新项目来满足你的应用需求，一切都会好起来的。

■北京 Enigma

1.流程示意随心绘——Diagram

http://www.diagram.ly/



在2011年6月下的“应用在线”栏目中，坏香橙曾经向大家介绍过一款十分实用的思维导图在线绘制网站——Text 2 Mind Map。从便捷性来说，这家网站的确可以算得上是简明易用的杰出典范，但如果从生动性的角度来看，单纯由文本框组成的思维导图显然会在这个指标上有所欠缺。不过，今天推荐给大家的这款在线应用项目就在95%的程度上解决了“便捷有余，生动不足”的问题——记住它的名字，Diagram。

输入标题下面的网址打开站点，我们可以很直观地发现这家网站的页面风格与大家熟悉的微软Office系列软件几乎如出一辙，图标辨认方面完全没有任何困难。更让人欣慰的是，这个并不简陋页面打开的速度并不迟钝，开启之后的反应效率更是让人满意。OK，Diagram给人留下的第一印象还是相当不错的，那么实际操作方面又会如何呢？上手一试便知，和Text 2 Mind Map类似于编写命令行来处理文本框内容的方式不同，Diagram采取的是“随点随到”的即时制处理方式，几乎不存在任何上手门槛——无论是添加图标、增加注释还是绘制箭头连线，所有的步骤几乎都可以通过直接的点选拖动完成，流畅惬意程度完全可以与一流的本地软件媲美。想要不需下载就来绘制形象生动的流程思维导图吗？Diagram绝对是个上佳的选择！

唯一美中不足的是，Diagram对中文字符的支持性能只能说是乏善可陈，虽然在编辑过程中看不出什么异状，但是保存为图片文件之后，所有的中文字符都会统一变成无内容的小方框……没错，这也就是Diagram只能“在95%的程度上解决问题”的真正原因。不过话又说回来，这点小麻烦基本上可以用“Print Screen”按键完美地应对过去，我们又会有什么怨言呢？

2.标准时刻——time.is

http://time.is/

嗯，我承认我非常喜欢这家网站的域名风格——简洁好记只是一方面，站点的主题一目了然才是最重要的优点。没错，这家网站的实际功能就是如此单纯，那就是提供给用户一个十分醒目且实时更新的精确数字时钟。

读过以上内容之后，相信有不少朋友会表示疑惑：要想查看当前时刻的话，桌面右下角的电脑时间难道还不够吗？喔，的确如此，“向右下角瞟一眼”确实会比“打开浏览器输入3个词组”要来得更快捷——但是如果你所面对的是“精确校准时间”这种任务的话，你认为是寻找一块电波表来作为标准参照来对电脑时钟进行调整比较方便，还是直接打开这个网页查看当地标准时间更为直接？答案显而易见。同时，尽管页面看上去实在是简陋至极，但time.is提供给我们的服务还是相当丰富的——在这里我们不仅可以查看精确可靠的本地标准时间，更可以查看不同地区的当前时间并对时差进行计算，甚至连当地日出日落时间以及昼长、时区与经纬度信息都可以查询得一清二楚。如果你身居海外或经常往返于不同时区，这个站点既适合你，也适合推荐给关心你的亲朋友好友，不是吗？



3.“看上去果然专业”——Goosh

http://goosh.org/

烟雾缭绕的阴暗房间中闪现出一张营养不良的苍白面孔，CRT显示器发出的微光反射在厚厚的眼镜片上，映出了一排排字符组成的命令行……对于大多数影视作品来说，这种永远不会停止敲打键盘来编写命令行内容的角色正是Geeker或者Hacker一族的标准形象。正是在这种“技术程度与屏幕上的字母数量成正比，与图片数量成反比”的大众印象推动之下，Goosh这种形式上倒行逆施的网站才会堂而皇之地出现在我们的面前——从实际功能来看，这家网站本质上就是一款借助了Google搜索引擎服务的关键字检索网站，唯一的区别在于，这个站点完全没有任何图形界面，所有的操作都需要敲打命令行来完成——当然，用鼠标点击检索结果的网址打开页面的操作还是有效的。虽然Goosh在技术方面并无多少亮点，但在趣味性方面还是算得上合格。最后，这家网站的页面中完全没有广告也是值得鼓掌的特色之一。



有压力才有动力
——国内4款主流压缩软件功能比拼

■北京 周德宇

关键字：压缩 WinRAR 酷压 好压 360压缩

编者按：无论是从网上下载文件还是共享资源，RAR、ZIP等格式的压缩文件都是我们经常接触的，一款方便的压缩软件必不可少。百度曾经在今年3月高调宣布要推出自己的压缩软件“百压”，结果由于种种原因，整个计划竟悄无声息地结束。而当初与百压针锋相对的“360压缩”最终却顺利推出并占领了一定市场。在360压缩之前，国人自主研发的免费开源压缩软件“酷压”和“好压”也凭借免费等特色对占据着统治地位的WinRAR发起了挑战，相似的界面、类似的功能下，其实也有着不少区别。可见，压缩软件这个领域虽然容易被忽视，但实际上与用户日常的使用密切相关，是占领用户桌面的兵家必争之地。因此，我们有必要在这里全面评测目前国内用户使用的几款主流压缩软件，分析其优劣和特点，帮助大家选择满足自己需要的软件。

综合考量目前国内压缩软件的使用状况，我们选择了以下4款压缩软件进行测评。其中需要注意的是，360压缩、好压和酷压这3款国产软件是免费软件；而WinRAR是共享软件，有40天的使用测试期，测试期过后虽然主要功能仍旧保持，但每次均会跳出对话框提醒用户注册、购买。

WinRAR
下载地址：http://www.winrar.com.cn/
大小：1.47 MB
版本：4.01

好压（HaoZip）
下载地址：http://www.haozip.com/
大小：3.92 MB
版本：2.4

酷压（CoolRAR）
下载地址：http://www.coolrar.com/
大小：1.25MB
版本：1.5.1

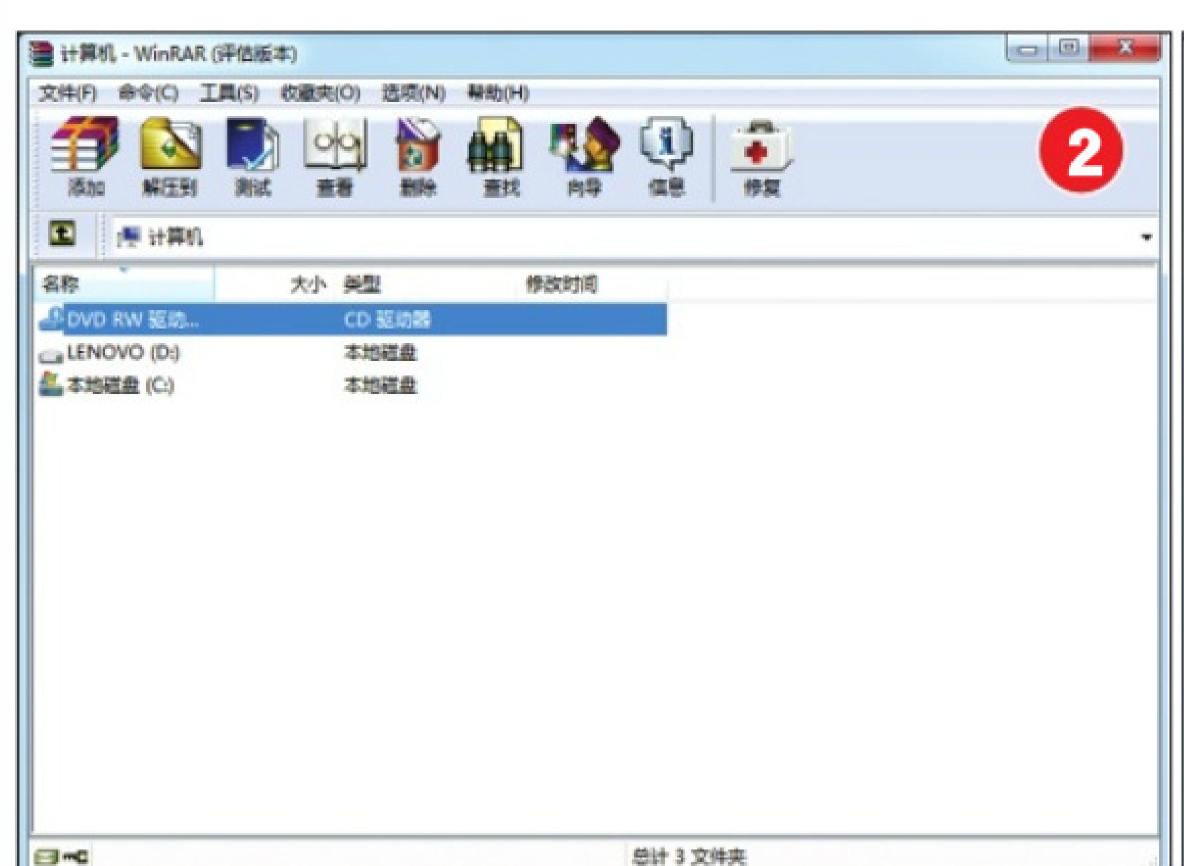
360压缩
下载地址：http://yasuo.360.cn/
大小：2.5MB
版本：1.6

一、外观与设计

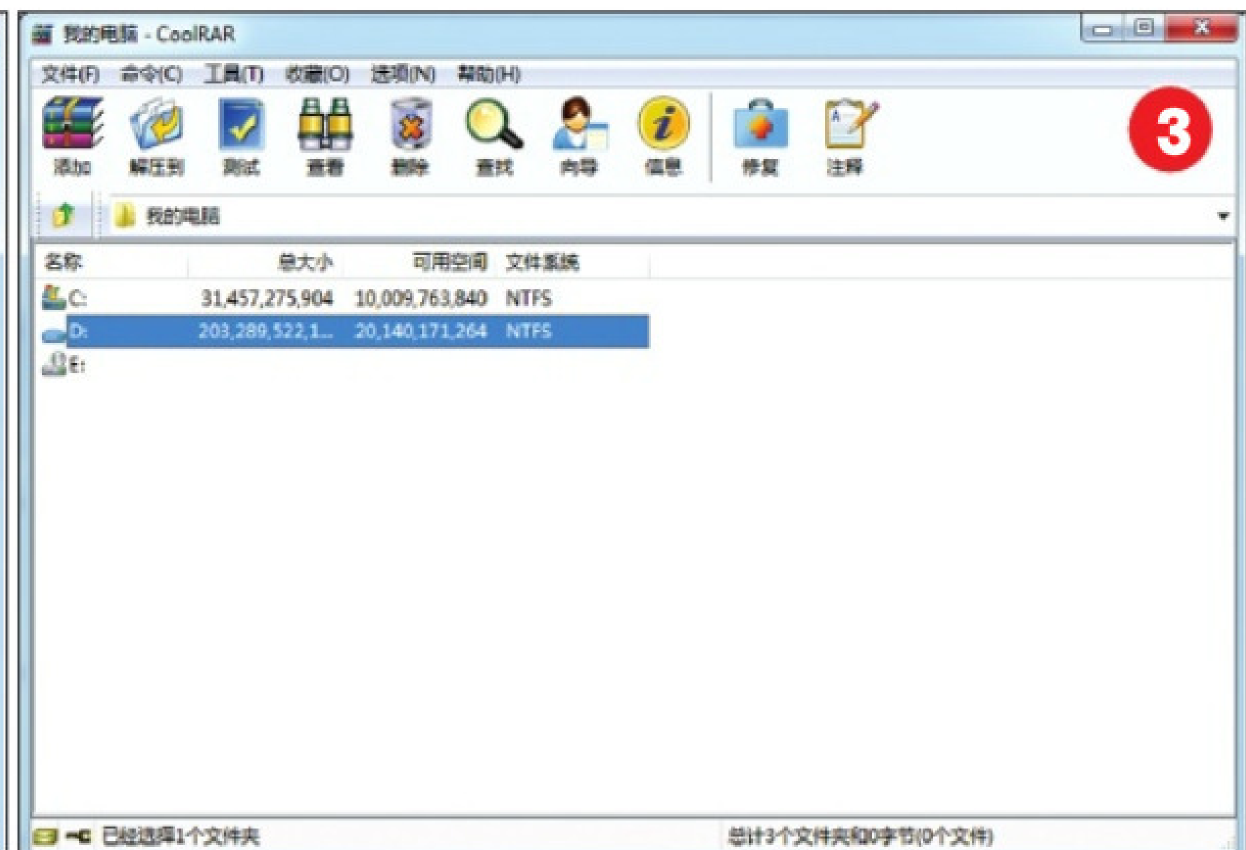
从外观上看，4款软件之间的差异并不大。WinRAR招牌式的图标显然已经深入人心，经典的红绿蓝3本书捆一起的元素经过重新的排列组合便成了另外3款软件的标志（图1）。至于界面的设计，这几个软件之间也大同小异。其中WinRAR（图2）和酷压（图3）的界面很相似，都是传统的设计，上方是工具栏而下方则是大块的内容窗口，显得有些空旷和单调。但是在“选项→文件夹树”中，两款软件均可选择“显示磁盘文件夹”和“显示压缩文件夹”，从而方便用户查看文件夹内容（图4）。好压的主界面则有所不同，它采用了T形结构（图5），左上部分显示目录树，左下部分显示文件详细信息，而右侧则是内容窗口。更为特别的是，好压可以在“查看”中选择“双面板”功能，进一步为用户的使用提供了极大的便利。如果有特殊的需求，还可以在“选项→设置”中对“外观”进行非常详细的设置。而360压缩相比前3款软件来说，界面稍显简单，可用的项目和工具栏的按钮数量都很少，没有了“测试”“查看”“查找”“修复”等常见按钮，也没有什么界面设置的选项（图6），这一方面可能是出于简洁的需要，而另一方面则是因为它根本没有提供这些功能。



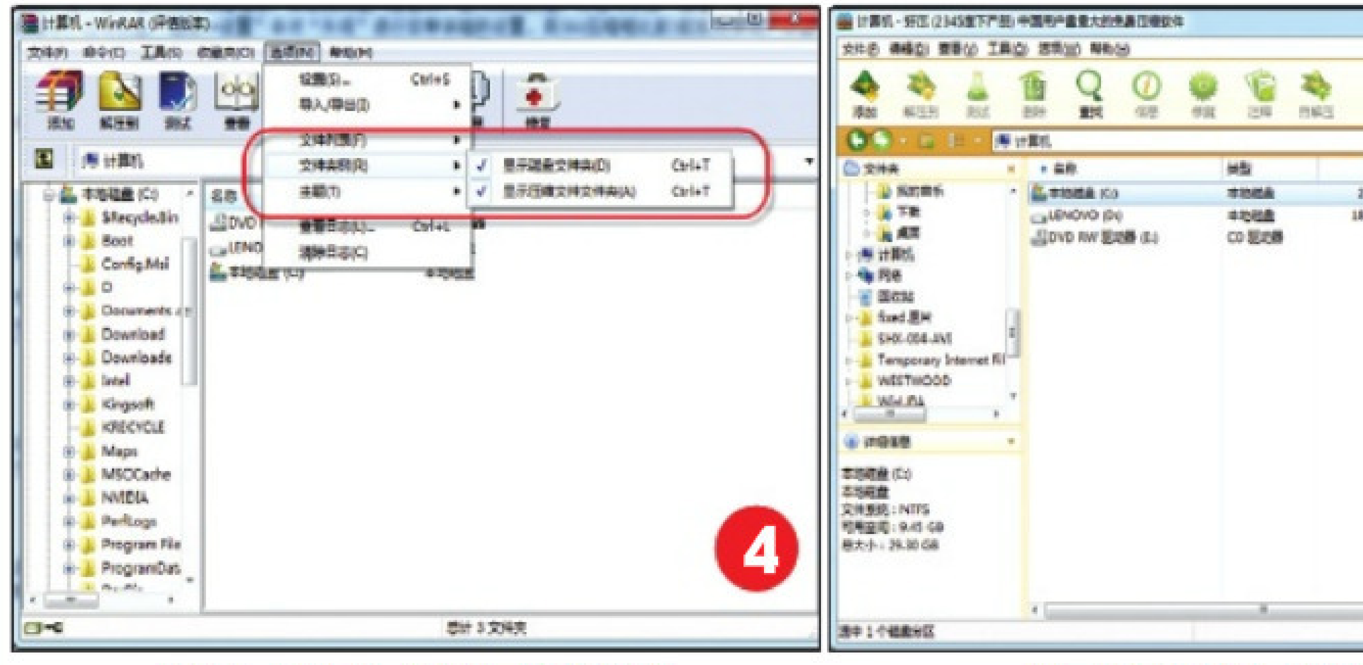
软件图标相似，要是不看下面的文字，你分得出来谁是谁吗？



WinRAR的界面，大家都很熟悉了



酷压的界面，更是似曾相识



在WinRAR中对界面进行调整

稍显新意的好压界面

360压缩软件：你想找的功能，在这里……全没有！

不过，为了弥补外观上的单调，几款软件也提供了更换主题的功能，经常使用压缩软件的话，偶尔换个有趣的主题换换心情也挺不错。在WinRAR中，选择“选项→主题→获得更多主题”，即可打开网址http://www.rarlab.com/themes.htm，其页面中有大量精美的主题包可供下载（图7），在每个主题下面的“Download”中选择适合自己的版本即可。下载下来的主题包后缀为“theme.rar”，用WinRAR软件打开即可自动安装，随后在“主题”中选择“管理主题”，就可以体验新的外观。

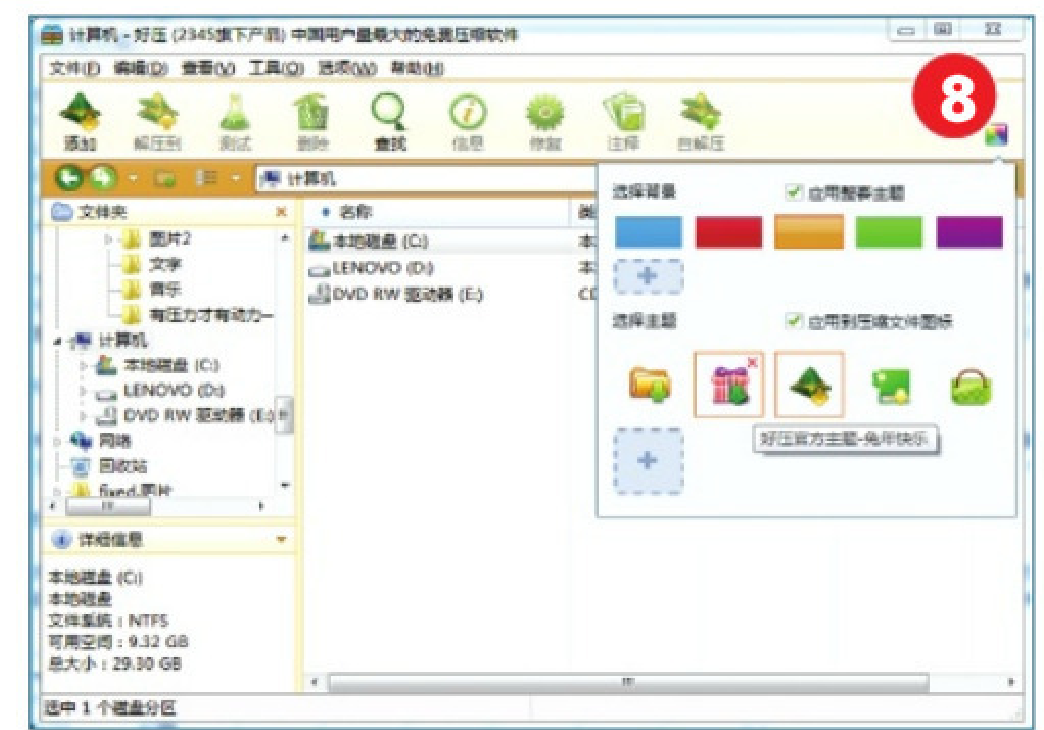
好压也有类似的换肤功能，其主题还不算丰富，数量比不上WinRAR，但是也很精美，特别是端午主题和兔年主题还是很有趣的



WinRAR提供的主题又丰富又有爱

（图8）。酷压虽然设置了主题功能，可是目前似乎还没有可选的主题来支持这一功能。至于360压缩，尽管它将“漂亮外观”作为宣传的六大特色之一，但外观却较平庸，也不具备基本的换肤功能，对不上自己的宣传口号。

综合来看，好压的外观精美，界面设计也很友好，用户可以很方便地进行各种操作和设置。WinRAR则凭借自身多年积累的优势，拥有丰富的可选主题，可以满足用户的个性化需求。而360压缩则是突出其轻巧简洁的特点，尽管界面简单，但基本能满足初级用户的要求。相比之下，酷压对WinRAR的模仿过多，特点并不明显。


好压的主题同样很不错

二、功能与应用

首先，我们分别检视这几款软件所具备的常见功能，列出以下表格供读者参考：

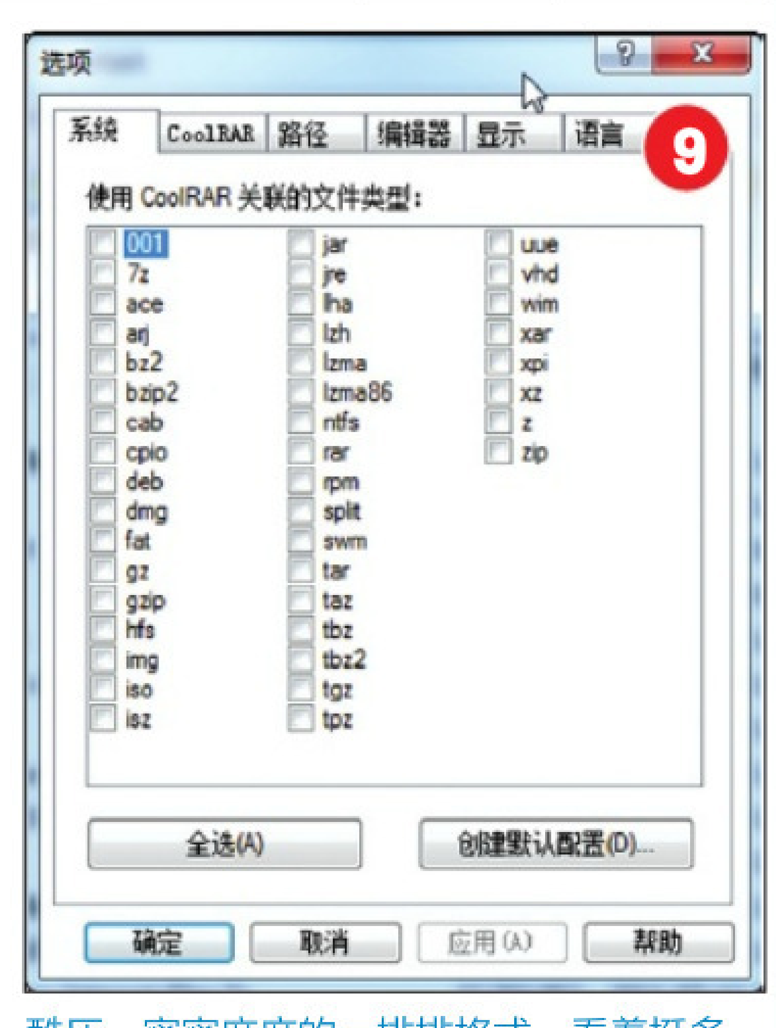
软件名	可压缩格式	可解压格式	转换压缩文件格式	创建自解压文件	安全加密	分卷压缩	修复压缩文件	文件管理	木马扫描
WinRAR	RAR/ZIP	14种	√	√	√	√	√	√	×
酷压	ZIP/TAR/7Z	42种	√	√	√	√	√	√	×
好压	ZIP/TAR/7Z	38种	√	√	√	√	√	√	√
360压缩	ZIP/7Z	39种	×	√	√	√	×	×	√

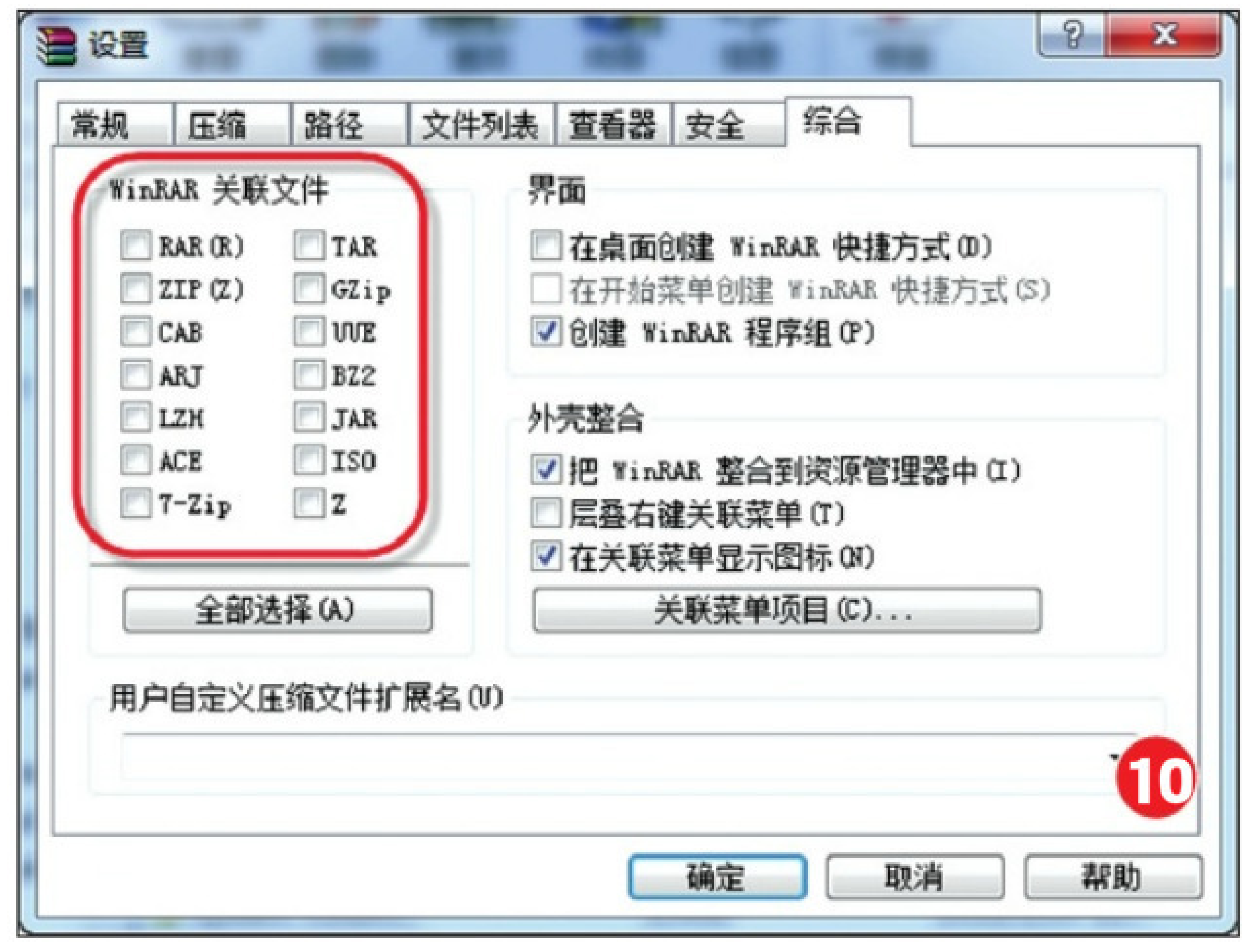
1.压缩格式及其转换

我们可以看到，目前依然只有WinRAR一家可以将文件压缩成流行的RAR格式，其余3款国产软件尚不具备这种功能，这是因为RAR格式具有专利保护，WinRAR的作者一直未将其技术公开。但是好压、酷压和360压缩均支持将文件压缩成传统的ZIP格式和压缩率更高的7Z格式，也可以很好地满足日常应用需求。

至于可解压格式的数量，3款国产压缩软件则大大超越了WinRAR。酷压、好压和360压缩可以解压诸如DMG（苹果系统镜像文件格式）、SWM（一种常见视频格式）等WinRAR所不支持的格式。不过值得注意的是，虽然这3款软件所支持的格式有40种之多，但其中一些格式基本用不上，没有多少实质意义，酷压甚至还将FAT、NTFS列入支持格式，有凑数的嫌疑（图9）。而WinRAR虽然支持的格式较少，但是也涵盖了ISO、7Z等常见格式（图10），对于一般用户的实际影响并不算大。

另外，WinRAR、酷压和好压可以直接将自己所支持的可解压格式直接转换成自己所支持的可压缩格式（图11），方便用户的使用，而360压缩则无此功能。


酷压：密密麻麻的一排排格式，看着挺多，可是你认识多少，又能用到多少？

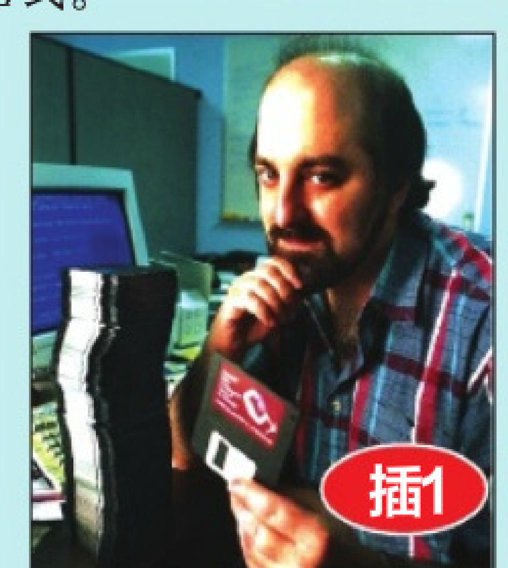

WinRAR支持格式的数量虽然少，但是足够我们日常使用了


好压的文件转换功能，将奇奇怪怪的压缩文件转换成我们熟悉的格式

压缩格式演义

尽管我们现在对压缩软件更多的应用可能是分卷或打包，对于其压缩性能反而没那么在意。但是在上世纪80年代，刚刚兴起的互联网的带宽还极为有限，如何利用有限的带宽来上传和下载近乎无限的资源，是令很多人头疼的问题。各种压缩软件便是在那个时代开始兴起，通过压缩和打包帮助人们更有效率地传输文件，并从此逐渐普及。尽管目前存在的压缩格式多达几十种，但是最为流行的还是ZIP、RAR和7Z这3种格式。

ZIP是其中最早出现的压缩格式，它的面世带着一些传奇色彩。早在1985年的DOS时代，有一家名为SEA（System Enhancement Associates）的公司开发出了一款名为ARC的商业压缩软件，ARC迅速成为当时最流行的压缩格式。但是ARC软件是收费的，这就让很多缺乏资金的人难以获得所需要的压缩软件。一位年轻气盛的程序员菲利普·卡茨（Philip Katz）对ARC的收费行为非常不满（**插图1**），于是便决心自己编写一个压缩软件程序。



当年意气风发的卡茨

那个年代的软件销售方式跟现在不一样，用户在购买软件的时候除了能得到软件本身的可执行程序之外，还可以同时获得它的C语言源代码。于是年轻的卡茨便购买了一份ARC软件，搞到了它的源代码，并用汇编语言将其重新编写，这个软件就被命名为了PKARC（Phillip Katz' ARC）。由于PKARC完全免费，又兼容ARC格式，性能上也占优，很快便吸引了大量原来的ARC用户。恼羞成怒的SEA公司便将他告上了法院。由于卡茨是根据ARC的源代码编译的软件，他不出意外地输掉了官司。

但令人没想到的是，这次败诉反而激励了卡茨。他再接再厉，在几周之内，自己编写了一个全新的压缩软件PKZIP（**插图2**）。PKZIP比原有的ARC性能更加强大，并且卡茨秉承着自由平等的精神，将其完全免费地发布在网上。强大的性能和免费的特性使得PKZIP如潮水般席卷了整个网络，并将ARC彻底打垮。从此，ZIP格式变成DOS上主流的压缩格式，另外的竞争者则是ARJ和LHA格式。



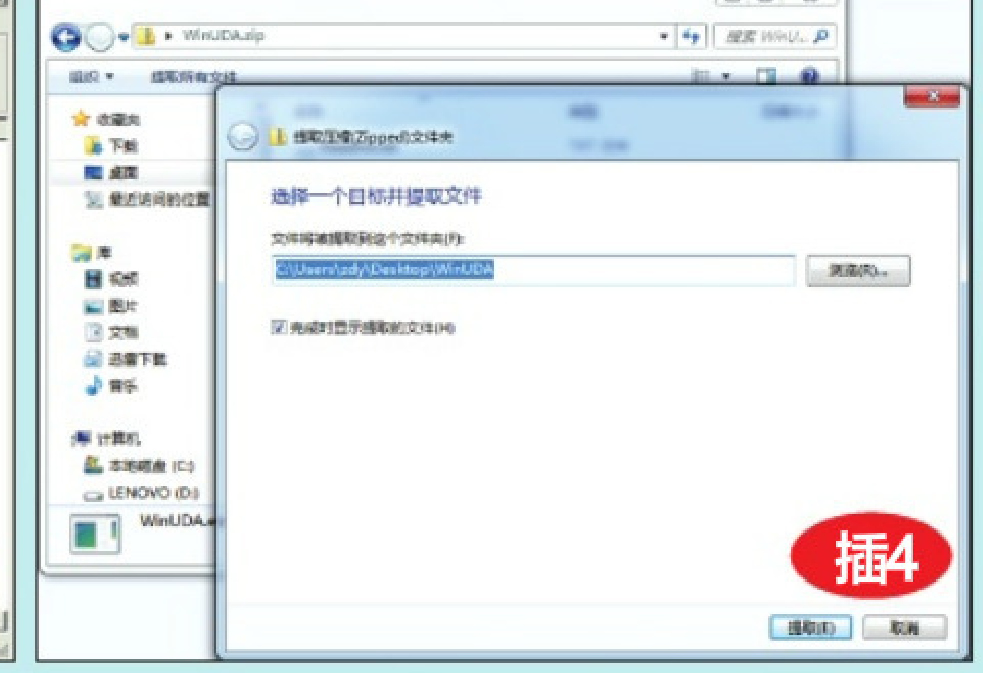
PKZIP，卡茨的得意之作

到了Windows时代，支持ZIP格式的WinZip凭借着良好的图形界面和友好的操作方式（**插图3**），让刚从DOS时代过渡来的用户感到亲切和惊喜，从而迅速占领了市场。而当时的竞争者ARJ格式和LHA格式却没有与时俱进，推出相应的Windows版本，从而让ZIP成为了占据统治地位的压缩格式。最后甚至Windows操作系统自身都添加了对ZIP格式的支持（**插图4**）。我们所熟悉的WinZip和ZIP格式的时代就此开始。

然而令人遗憾的是，ZIP格式的创造者卡茨并没有从ZIP格式的流行中受益，这位天才的程序员一直过着潦倒的生活并染上了酗酒的恶习，在2000年4月14日因为饮酒过量死在了美国密尔沃基的一家汽车旅馆里。



WinZip方便友好的界面直到现在都为我们所熟悉



在Windows里就可以直接打开Zip文件

WinRAR和RAR格式的出现，结束了WinZip的统治时代。与ZIP的免费开放不同，RAR是封闭并且收费的。这也是为什么我们这次测试的几款软件中，只有WinRAR自己能够将文件压缩成RAR格式，而其它3款软件由于没有授权，便只能选择压缩成免费开源的ZIP格式和7Z格式。RAR格式相比ZIP格式具有压缩率高、安全性好等一系列优点，逐渐开始流行了起来（也有人认为，当初WinRAR为了推广，故意放任大量破解版的WinRAR和RAR格式的文件在网上流传，从而占据了市场）。但是当时的WinZip软件不支持解压RAR格式，而WinRAR却既可以支持ZIP又可以支持RAR。面对着网络上数量众多的RAR和ZIP文件，用户自然希望安装一款软件就能解决两种格式的问题，WinRAR当然是最好的选择。于是讽刺的是，当初凭借兼容性战胜ARC的免费开放的ZIP格式，就这样又由于兼容性的问题，逐渐落后于RAR。后来的WinZip虽然意识到了这个问题，在更新的版本中加入了对RAR的支持，但为时已晚，WinRAR已经占据了足够多的市场份额，以至于我们如今在各种版本的“装机必备软件”中只能看见WinRAR而难觅WinZip的身影。

风水轮流转，WinRAR的霸主之位还没稳固，新的挑战者又出现了，那就是7Z（**插图5**）。7Z与ZIP格式一样，都是免费开源的，并且其软件7-Zip亦可免费使用。7Z格式的特点在于压缩率比RAR更高，而且技术上更为先进，因此发布后逐渐流行，并有取代RAR的趋势。但是目前来看，用户最熟悉的压缩格式还是RAR，7-Zip软件本身的推广还不是很到位，用户的习惯是阻碍7Z进一步发展的巨大障碍。7Z能否撼动RAR的地位成为新一代的压缩格式之王？让我们拭目以待。



7-Zip本身并不是非常成功的软件，但是它所贡献的7Z格式却大有前途

2.压缩文件的设置

在压缩文件的时候，我们经常需要用到自解压（可以将压缩文件做得类似于一个安装程序，直接双击就可以进行解压，更加简单快捷）、分卷压缩（很多论坛或邮箱对上传的附件有大小限制，这时就需要将大文件分割）、安全加密（密码保护总是不可少的）等功能，这些功能以上4款压缩软件均有支持。在具体的压缩过程中，WinRAR、酷压和好压3款软件的压缩设置非常详细（**图12、图13**），可以进行多种参数设定，还能够进行备份、设定后台压缩等。而相比之下，360压缩的压缩设置很简单，只有几个常用选项，但是整体上简洁明了。值得一提的是，360压缩有专门的自解压按钮（**图14**），同时在分卷压缩选项中也会详细地根据论坛附件或DVD刻录等应用场合提示每一分卷的合适大小（**图15**），适合新手使用。



WinRAR的压缩设置中可以对备份选项进行设置



好压允许用户选择压缩算法



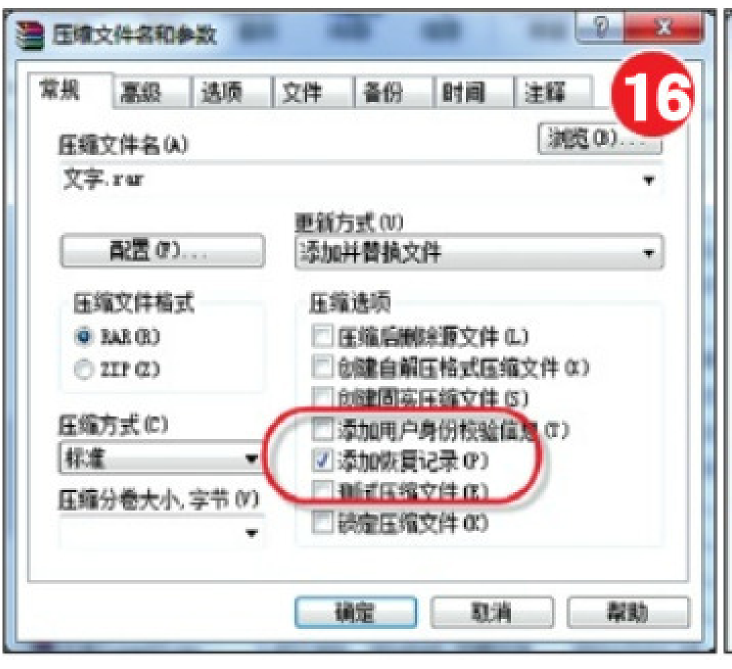
360压缩直接在主界面上就有自解压按钮



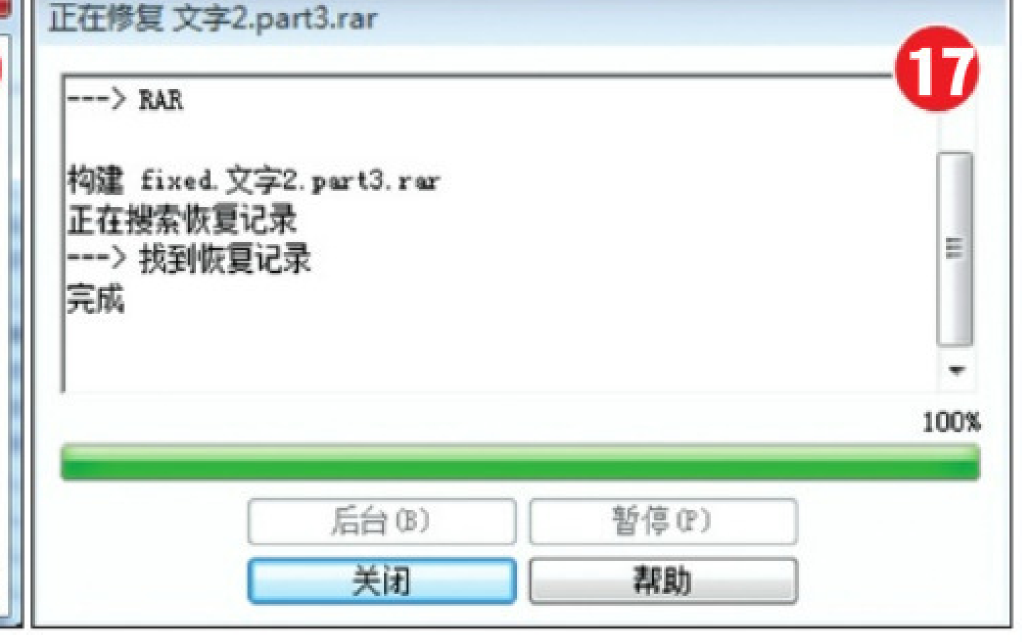
360压缩的分卷内容设置很贴心，但总体设置选项过少

3.压缩文件修复功能

很多人都可能碰到过压缩文件损坏以至于不能打开这样的烦心事，如果要重新下载则费时又费力，这个时候如果尝试一下压缩软件自带的修复功能，很可能就会省去这样的麻烦了。尽管WinRAR、酷压和好压均带有修复功能，但是实际使用中可以发现，好压和酷压的修复功能不如WinRAR，一些好压和酷压无法打开也无法修复的压缩文件，WinRAR却可以轻松打开，显示出WinRAR纠错和修复技术上的成熟和强大。同时，WinRAR在压缩时可以选择“添加恢复记录”（**图16**），这样即便RAR压缩文件有所损坏，只要能找到恢复记录，就可以很容易地进行修复（**图17**）。酷压和好压在压缩时则不具备这样的功能。而360压缩虽然没有自带修复功能，但测试显示，打开受损压缩文件的成功率要高于好压和酷压。



WinRAR可以在压缩时添加恢复记录



WinRAR完成修复工作

4.文件管理功能

如果要处理的文件比较繁杂，文件管理功能就会非常有用了。WinRAR、好压和酷压3款软件均自带了强大的文件搜索功能，可以在压缩软件内搜索文件，并实现解压、定位等操作（**图18**），比系统自带的资源管理器更为方便。只要点击“查找”按钮，再按照提示选择搜索位置并输入关键字即可，其中好压可以在搜索框中点击“浏览”按钮直接选择搜索路径而无需像另外两款软件那样需要手动输入（**见下页图19**）。经过测试，好压和酷压的搜索速度要快于WinRAR的文件搜索，同时好压的搜索精度还要略高于酷压。酷压在“工具”栏中还另外拥有合并/分割文件的实用功能（**见下页图20**），可以方便用户直接将文件拆分或将多个文件打包。而好压的文件管理功能则更是向着资源管理器靠齐，甚至自带了一个不错的



酷压的文件搜索功能效率很高

图片查看器（图21）。



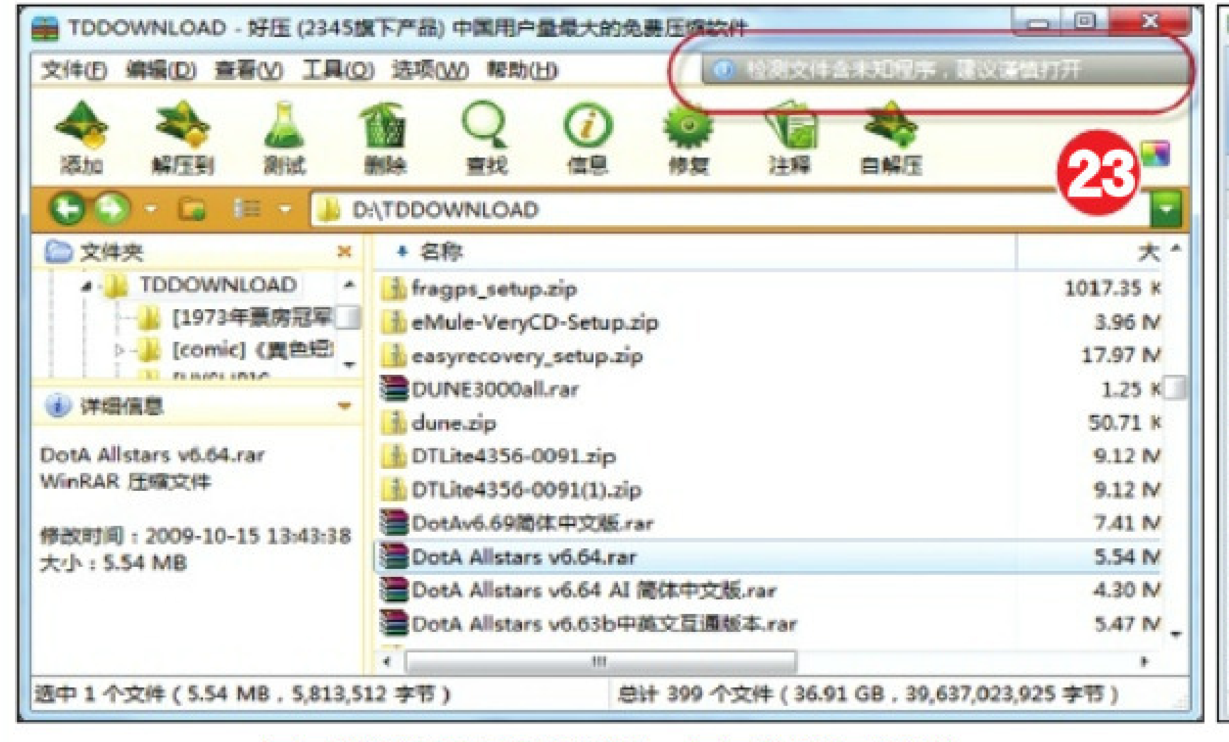
好压的文件搜索功能更为方便　　方便的分割文件功能　　好压连图片查看器都有，几乎是跟资源管理器抢生意

5.安全功能



在WinRAR中利用已有的杀毒软件进行扫描

如今网络上的威胁越来越多，人们也愈发关注安全问题。很多木马病毒都是通过压缩文件传播，如果在压缩文件内就能进行病毒木马的查杀，就可以避免很多安全隐患。在这几款压缩软件中，WinRAR和酷压没有自身的查杀功能，但是可以挂靠系统上已有的杀毒软件进行扫描。选择“工具→扫描压缩文件中的病毒”，再选择扫描软件即可（图22）。而好压则自带了一个可选的木马扫描功能，点击需要扫描的文件，然后选择“工具→木马扫描”即可。但是该功能十分简陋，无论点选什么文件都会提示“检测文件含未知程序，建议谨慎打开”（图23），这样的扫描结果对用户来说无异于“期末考试可能会挂，建议好好复习”这种话一样，毫无意义。相比之下，以安全作为最大特色的360压缩表现要好得多。在360压缩中打开一个压缩文件，随后点击“木马扫描”按钮就可以进行扫描，但是由于执行的是云查杀功能，因此必须连接网络。完全安全的文件它会用绿色字体显示“安全”，而未知文件则会用橙色字体标注，可疑的线程文件则会用红色字体标注，功能也算细致了。不过从样本木马包的测试结果来看，该软件的木马识别率并没有达到我们理想的预期（图24）。因此值得考虑的一个问题在于：现在很多的杀毒软件自带的主动防御功能已经可以应付压缩软件中的病毒木马，压缩软件自身提供的安全功能是否有些多余。



好压善意而无害的提醒，只不过毫无意义



360压缩独特的木马扫描功能

6.其它功能

值得一提的是，好压软件自带了一些实用的小功能，包括转换图片格式（图25）、MD5校验（图26）、批量修改文件名和批量字符替换等。这些功能被安排在菜单栏“工具”条目下，在用户有特殊需求的时候可以提供很大的便利。



好压内置方便的图片转换工具



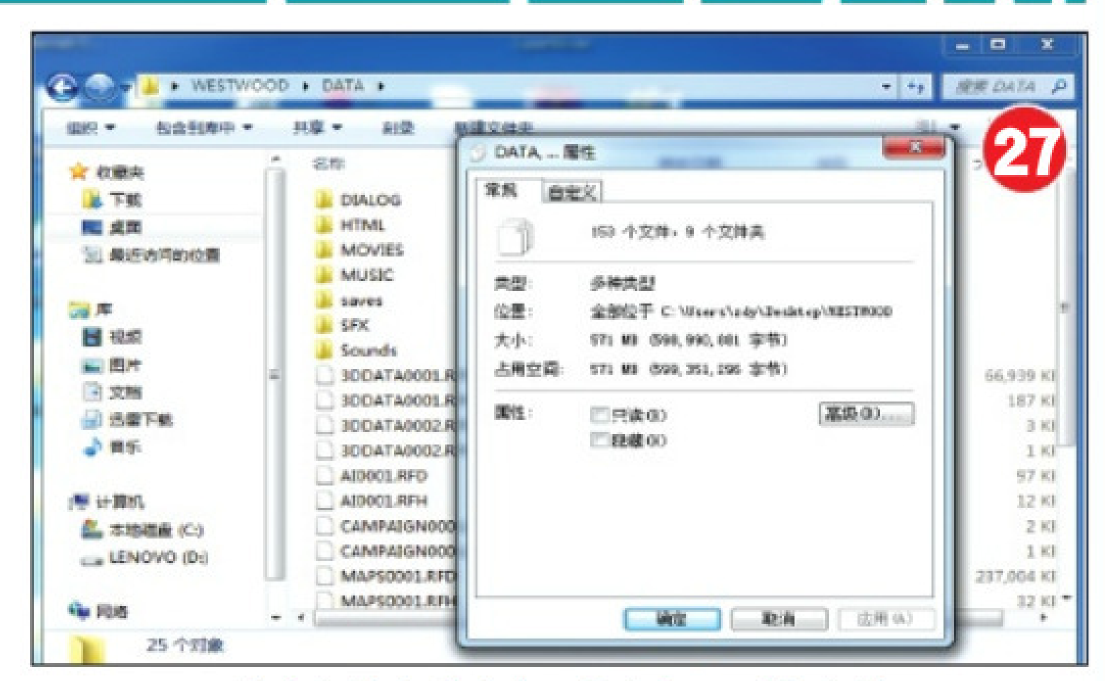
好压提供的MD5校验工具，帮助你辨别文件真伪

在整体功能上，我们可以看出，好压的功能最为丰富全面，特别是文件管理功能堪比系统的资源管理器，足以满足

用户多方面的需求。而酷压和WinRAR的功能则比较传统，适合一般的压缩应用。360压缩的功能很简单，没有多少扩展性，仅能应付最基本的操作。

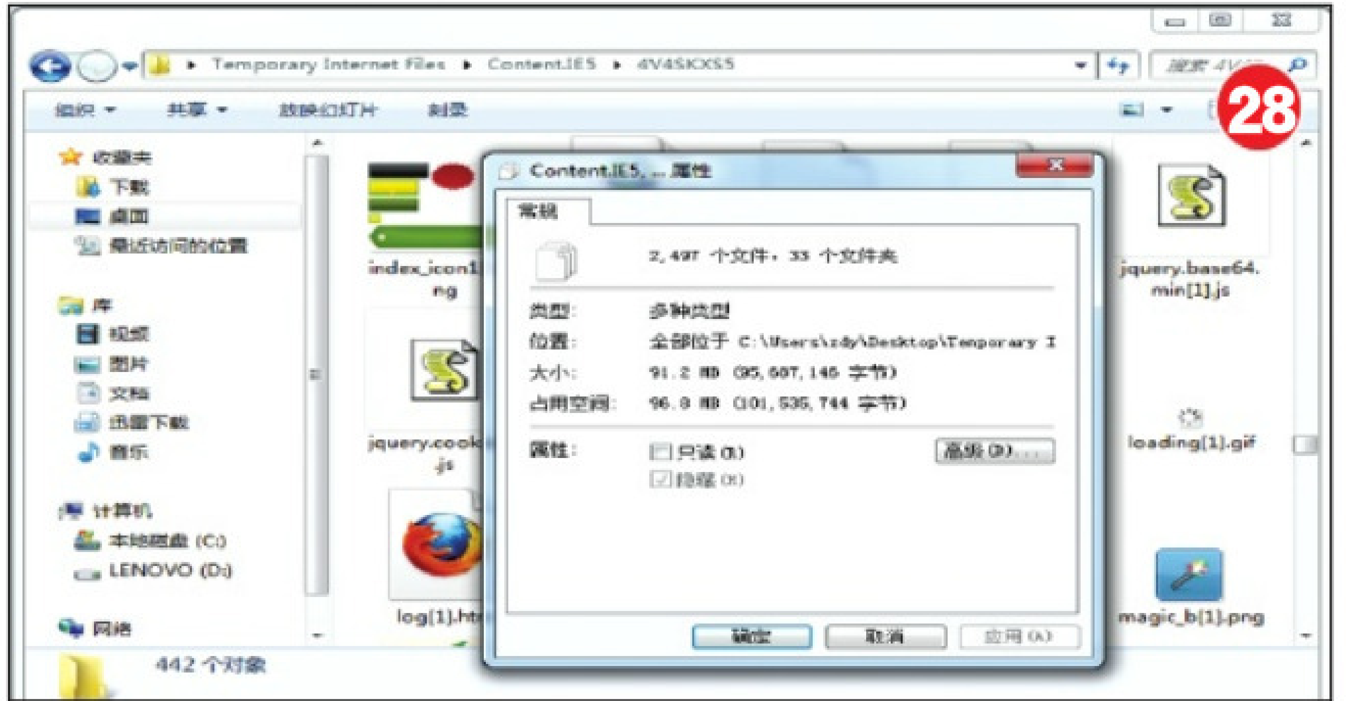
三、性能与速度

不过外观和功能再怎样丰富，压缩软件最重要的还是干好自己的本行。压缩速度、压缩质量、资源占用，这些性能上的硬指标才是对压缩软件最为重要，也是用户最为关心的。接下来我们将进行严格的性能测试，是骡子还是神兽，拉出来遛遛就知道了。

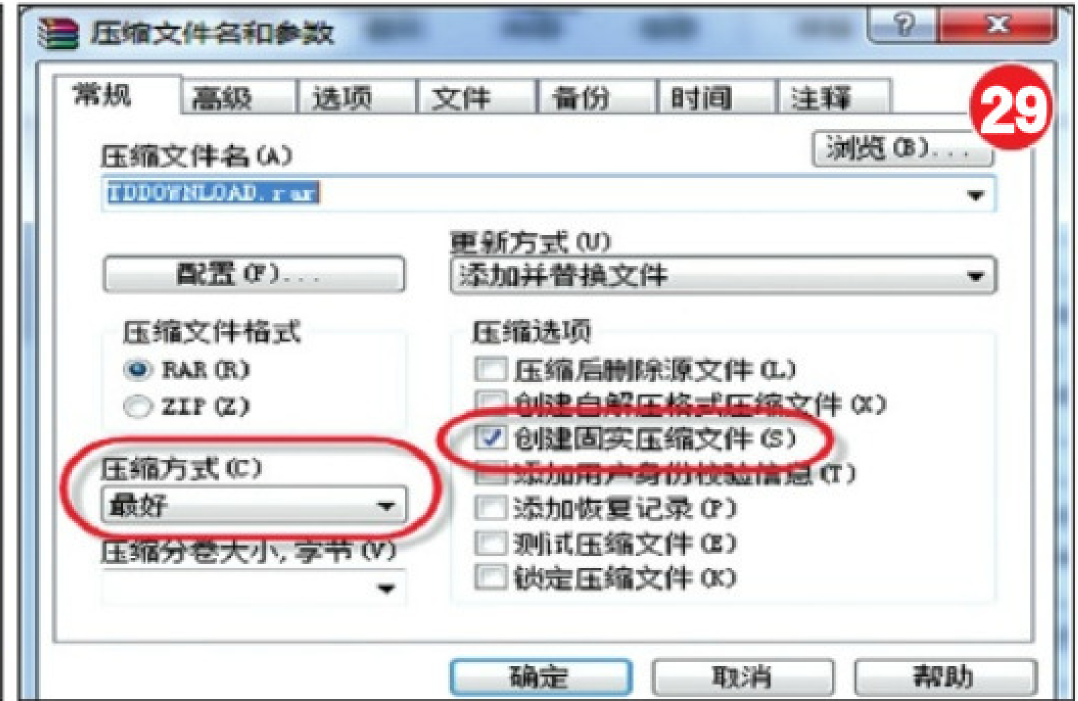


游戏文件夹中有大量的视频和音频文件

笔者测试所用的电脑配置为Intel T2390 CPU，主频为1.86GHz，内存为1GB，使用32位Win7 SP1操作系统。为了尽可能模拟真实的使用状况，我们将让压缩软件对600MB的混合文件1（为一款游戏中所包含的文件，主要包括音频、视频和图片文件，共153个文件）和95MB的混合文件2（为浏览器临时文件夹中存储的文件，主要包括纯文本和图片文件，文件总数为2497）进行压缩（**图27、图28**）。在测试过程中将分别使用每个软件的默认设置和最高性能设置（**图29**）对文件进行压缩，先统一压缩为ZIP格式进行比较，随后再各自压缩为每个软件的特有格式来进行比较（WinRAR的特有格式为RAR格式，而另外3款软件则是7Z格式），以考察每款软件的最大能力。



临时文件夹中存有各式各样的文件



在WinRAR中将各项压缩性能都设置成最好

注：选择压缩为“固实压缩文件”，可以将压缩文件中的所有文件当成一个连续的数据流来处理，这样可以提升压缩性能。但是如果想从固实压缩文件中解压出单个文件时，解压速度会慢一些，因为此时软件需要将整个文件都分析一遍才能从中提取出单一文件。

混合文件1（统一压缩为ZIP格式）

	压缩后大小	压缩率	压缩耗时	内存占用
WinRAR（默认设置）	576.11MB	96.18%	1分24秒	6.4MB
酷压（默认设置）	576.46MB	96.24%	1分16秒	76.8MB
好压（默认设置）	576.10MB	96.17%	1分10秒	90.9MB
360压缩（默认设置）	578.33MB	96.55%	59秒	117.4MB
WinRAR（最高设置）	576.08MB	96.17%	1分21秒	6.6MB
酷压（最高设置）	574.89MB	95.98%	8分56秒	79.3MB
好压（最高设置）	576.09MB	96.17%	1分23秒	90.6MB
360压缩（最高设置）	574.89MB	95.98%	8分37秒	120.1MB

混合文件2（统一压缩为ZIP格式）

	压缩后大小	压缩率	压缩耗时	内存占用
WinRAR（默认设置）	48.82MB	51.02%	30秒	7.4MB
酷压（默认设置）	48.06MB	50.22%	15秒	28.74MB
好压（默认设置）	48.82MB	51.02%	16秒	38.9MB
360压缩（默认设置）	48.80MB	50.99%	8秒	35.6MB
WinRAR（最高设置）	48.72MB	50.92%	16秒	8.2MB
酷压（最高设置）	47.83MB	49.98%	1分11秒	30.4MB
好压（最高设置）	48.73MB	50.92%	16秒	50.4MB
360压缩（最高设置）	47.83MB	49.98%	1分23秒	45.8MB

混合文件1（WinRAR压缩为RAR格式，其余软件为7Z格式）

	压缩后大小	压缩率	压缩耗时	内存占用
WinRAR（默认设置）	565.87MB	94.47%	9分1秒	42.1MB
酷压（默认设置）	564.65MB	94.26%	7分12秒	198.1MB
好压（默认设置）	565.90MB	94.48%	5分3秒	208.2MB
360压缩（默认设置）	575.35MB	96.05%	2分53秒	9.9MB
WinRAR（最高设置）	565.81MB	94.46%	9分57秒	42.9MB
酷压（最高设置）	564.40MB	94.22%	10分22秒	697.1MB
好压（最高设置）	564.40MB	94.22%	18分45秒	699.1MB
360压缩（最高设置）	564.49MB	94.24%	8分50秒	697.6MB

混合文件2（WinRAR压缩为RAR格式，其余软件为7Z格式）

	压缩后大小	压缩率	压缩耗时	内存占用
WinRAR（默认设置）	39.48MB	41.26%	47秒	40.4MB
酷压（默认设置）	32.71MB	34.18%	53秒	198.9MB
好压（默认设置）	33.25MB	34.75%	33秒	223.3MB
360压缩（默认设置）	44.51MB	46.52%	27秒	11.8MB
WinRAR（最高设置）	39.12MB	40.89%	41秒	41.9MB
酷压（最高设置）	32.66MB	34.13%	51秒	563.1MB
好压（最高设置）	32.66MB	34.13%	56秒	696.1MB
360压缩（最高设置）	32.66MB	34.13%	59秒	704.3MB

整体上看，混合文件1的压缩效率远不如混合文件2。这是因为混合文件1中所包含的视频、音频文件大都是已经压缩过的格式，再进行压缩效果不明显。而混合文件2中的文本和图片则主要是未经压缩过的格式，所以可以压缩得非常小。

因此平时如果要压缩MP3、JPG等格式的文件时，就不要强求压缩率了。

从ZIP格式的测试结果中我们可以看出，现在压缩软件的技术已经很成熟，各软件之间的压缩率的差别并不大，同时各软件最高设置与默认设置之间的压缩率差距也不明显。其中360压缩和酷压在最高设置上的压缩率上要略强于好压和WinRAR，但付出的代价是漫长的压缩时间。

ZIP格式的压缩上看不出太大差距，RAR格式和7Z格式的测试显然更有意义。尽管压缩时间普遍要高于ZIP格式，但是RAR格式和7Z格式的压缩率要大大优于ZIP格式的压缩率，而其中7Z格式的压缩率又要明显强于RAR格式。不过奇怪的是，3款国产软件在最高设置下的压缩率几乎是一模一样的（**图30**），很可能在获得7Z的算法之后它们也并没有很多自己的突破，也不知道它们宣传口号中所谓的更好的压缩率是如何比较出来的。

在时间占用方面，呈现出压缩率与压缩耗时此消彼长的关系，越强的压缩率，所耗费的时间越长。360压缩默认设置下的压缩耗时是最短的，但是压缩率往往也是最差的。而最高设置下的7Z格式压缩虽然压缩率很强，但是总要耗费漫长的时间。不过默认设置下的7Z格式往往能够取得较好的平衡（**图31**），既能保证较好的压缩率，耗时也能够接受。值得注意的是，好压在默认设置下的7Z压缩不光比WinRAR的RAR压缩耗时要短，压缩率也更好，可以说是实现了鱼与熊掌兼得。由于各款软件的最高设置都并没有太大的性能提升，出于一般应用的考虑，建议大家在压缩文件时采用软件默认的设置即可。



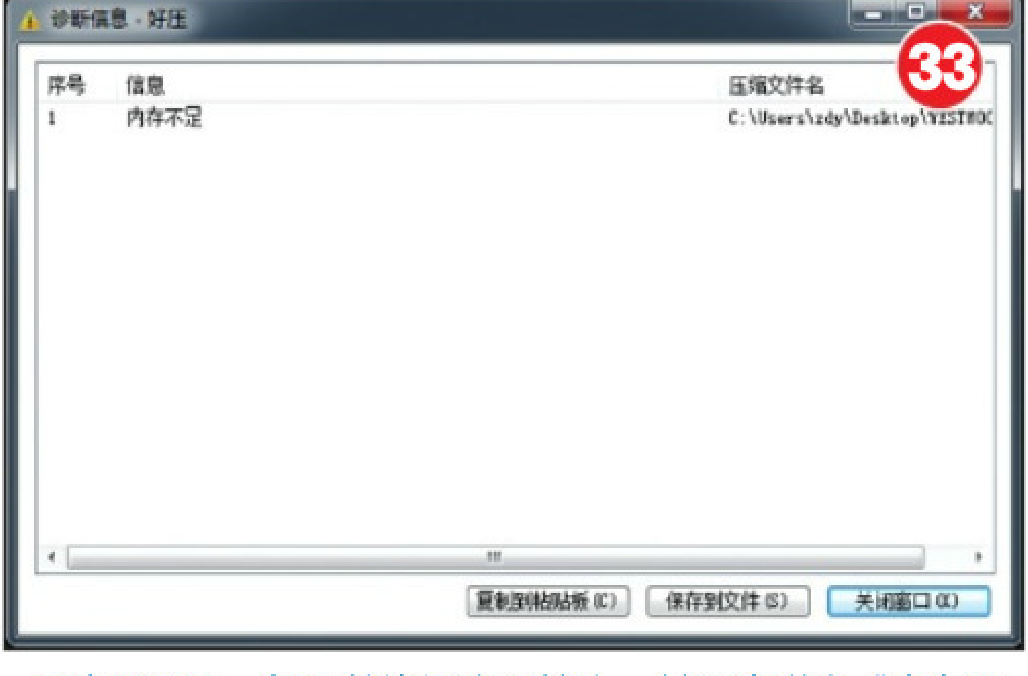
7Z格式最高设置下的压缩率居然完全一样

在好压中选择默认设置将文件压缩为7Z格式，注意“固实压缩”是默认被选择的

在资源占用上，3款国产软件的表现并不理想，不光内存占用远高于WinRAR，同时在压缩较大文件时CPU占用率也经常接近100%，有时软件的反应也会变得迟缓，而WinRAR的CPU占用率一般不会超过50%，操作非常流畅（**图32**）。另外，WinRAR的启动速度和稳定性也要强于其它软件，其余3款国产软件有时会出现假死状况，影响使用。值得注意的是，在使用好压、酷压和360压缩的最高设置将大文件压缩为7Z格式时系统的资源往往会被全部占用（**图33**），此时用户几乎难以进行任何别的操作，只能眼睁睁地看着屏幕上的进度条以龟速爬动（**图34**），运气不好的话甚至还会死机。如果电脑性能不够强，在处理压缩文件时还需进行其它操作，WinRAR显然是更好的选择。



WinRAR的资源占用相当少



最高设置下，好压的资源占用惊人，甚至会弹出“内存不足”的窗口



有时候不能太相信界面上的“剩余时间”，实际上它已经假死

四、结论

综合以上关于外观、功能和性能3方面的测试，我们可以对这4款压缩软件做出如下评判：

WinRAR：凭借着多年的成熟经验和用户基础，在软件的稳定性和服务支持上表现最好，虽然功能指标上并无太多亮点，但是足以满足一般应用。较少的资源占用和稳定的运行过程使得WinRAR非常适合资源紧张的一般用户。

酷压：无论是从外观还是功能上都对WinRAR模仿过多，以至于失去了自己的特色。它在压缩性能上略强于其它软件，但是竞争力并不明显，一般用户可以考虑尝试。

好压：功能丰富，强大的文件管理功能和详细的压缩设置既能够方便一般用户也能够满足特殊人士的需求。更难得的是，其7Z压缩性能也很出色。如果用户需要一款多面手式的软件，那么好压便是最好的选择。该软件的不足在于，很多时候资源占用过多，稳定性较差，系统配置不高者可要注意一下。

360压缩：特色在于简洁明了，不会提供任何多余的初级用户用不上的功能，与好压形成鲜明对比。如果你对压缩软件没有什么过多的功能要求，同时你也喜欢360系列的其它软件，那么不妨让360压缩也占据你的桌面，组一套360桌面套装好了。P



远程协助新概念
——QQ远程协助之外的其它选择

■山东 大海汪洋

关键字：远程协助 TeamViewer Windows远程桌面 图度Talk

远程协助的概念并不新颖，特别是腾讯在QQ2005中开始集成远程协助后，通过QQ来帮助远方的亲友解决电脑问题，已是众多电脑高手经常使用的一招。不过QQ带着这个功能走过了6个年度大版本，功能本身却几乎没有变化。当用户面临无人值守、局域网连接等问题时，QQ远程出于自身的问题将无法奏效；而如果你追求完全的控制，或者希望有更快的速度，那么QQ远程的缺陷会更加凸显；最后，不少公司出于效率考虑，会在工作时间禁用QQ端口。事实上在各种特殊的使用需求和环境下，有许多软件都比QQ更具优势。下面就来介绍一下这些新概念的远程协助软件。

全能远程——TeamViewer

TeamViewer（官方下载地址：http://www.teamviewer.com/zhcn/download/index.aspx）是一个简单快速的远程协助解决方案。该软件号称目前已在全球200多个国家实现超过一亿次的安装量。TeamViewer无需注册，无需安装，甚至无需任何设置，使用简单，支持超过30种语言，无论是速度还是易用程度都是同类软件的杰出代表。

远程协助时需要控制端和被控端均启动TeamViewer（下载后直接运行即可，无需安装）。软件运行时会自动生成一个ID和密码，控制端将被控端的ID填写到“伙伴标ID”文本框中，然后单击“连接到伙伴”（图1），在连接的过程中填写被控端随机生成的密码，就可以连接到对方的桌面。









成功连接以后控制端就可以看到对方的电脑屏幕并进行操作。此时被控端的屏幕右下角会出现一个当前连接到本机的计算机列表。被控方可以单击列表上方的“功能”按钮（图2），随时发起文字聊天、语音聊天、视频聊天等功能，单击红色的“×”可以断开所有已建立的连接（图3）。控制方单击控制窗口最上方的工具条的功能按钮就可以实现相应的功能（图4），这些功能都可以对远程协助起到辅助作用。使用TeamViewer传输文件和文件夹都十分简单方便，只需将要传输的文件或文件夹拖放到控制窗口内的相应位置即可。下面我们就来看看该软件的特色功能：

1.无人值守访问

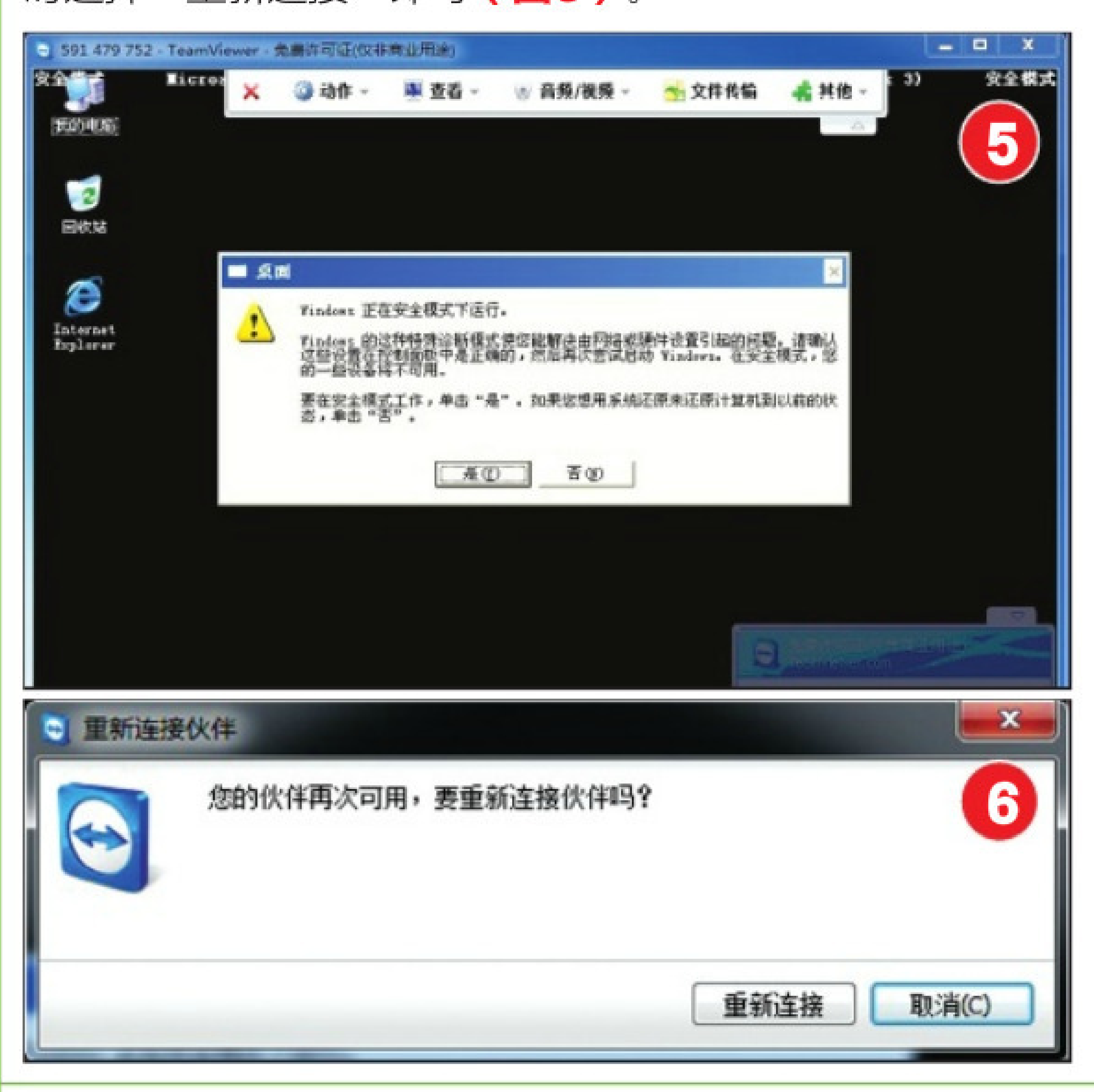
在某些情况下，我们需要在被控端无人值守的情况下进行远程协助或者远程管理，此时QQ远程协助的弱势便开始显现。也许是腾讯出于安全方面的考虑，QQ远程协助不但必须由被控端发起申请，而且过程中需要被协助方参与并确认数次。而当被协助端无人操作时，QQ远程协助就无能为力了。而TeamViewer只需要被控端的ID和密码就能在无人值守的情况下进行连接。虽然即使不用设置TeamViewer也可以无人值守连接，但如果经常使用这项功能，那么要进行相关的设置才能使连接更加方便。

单击程序菜单栏上的“连接→设置无人值守访问”，在“无人值守访问”对话框单击“下一步”设定计算机名称和连接密码，之后“下一步”选择“我现在不想创建TeamViewer账户”，单击“下一步”，记下当前计算机的ID，单击“完成”。此时可以单击右上角的“×”使TeamViewer后台运行。即使重新启动计算机，程序也会在开机时自动启动。如此控制端便可以随时连接被控端，并且使用预设的密码。

注意：某些计算机（特别是笔记本）设置为一段时间后无人操作自动休眠，而休眠状态的计算机是无法连接的。因此使用无人值守功能前，被控端需要先关闭自动休眠功能。另外为了防止无人值守的计算机在使用TeamViewer时被未经授权的计算机进行恶意连接，强烈建议将固定密码设置得复杂一些。

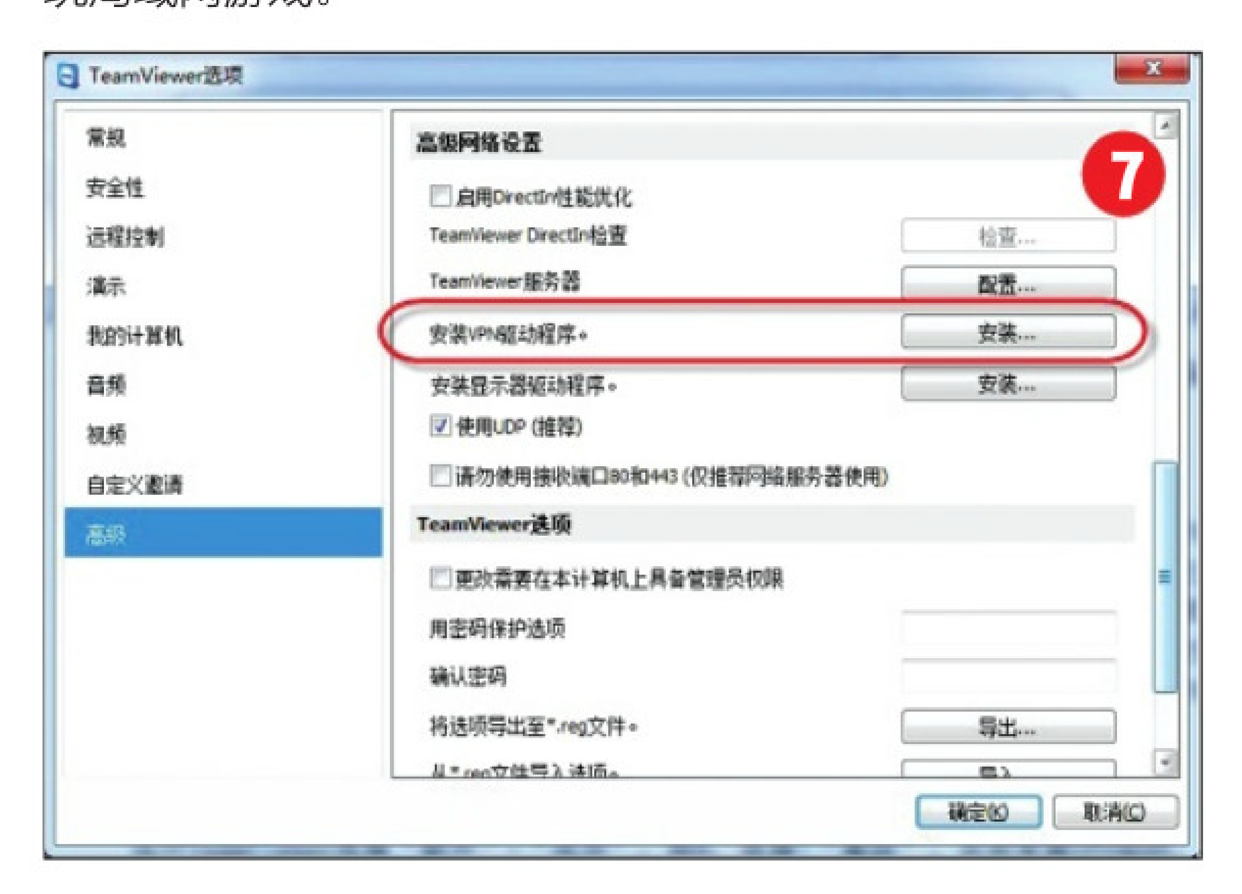
2.远程重启并进入安全模式

当你需要在Windows的安全模式下进行远程协助，此时大部分远程协助软件将无法协助被控端进入安全模式，别忘了远程协助的另一方很可能是一个电脑“小白”或是超级懒人，因此教会他如何进入安全模式其实也颇费口舌！而TeamViewer很好地解决了这一问题。控制端单击工具栏上的“动作→远程重启→在安全模式下重启”，被控端会立即重启并自动进入安全模式，并自动启动TeamViewer（**图5**），并提示用户有远程连接可用，此时选择“重新连接”即可（**图6**）。



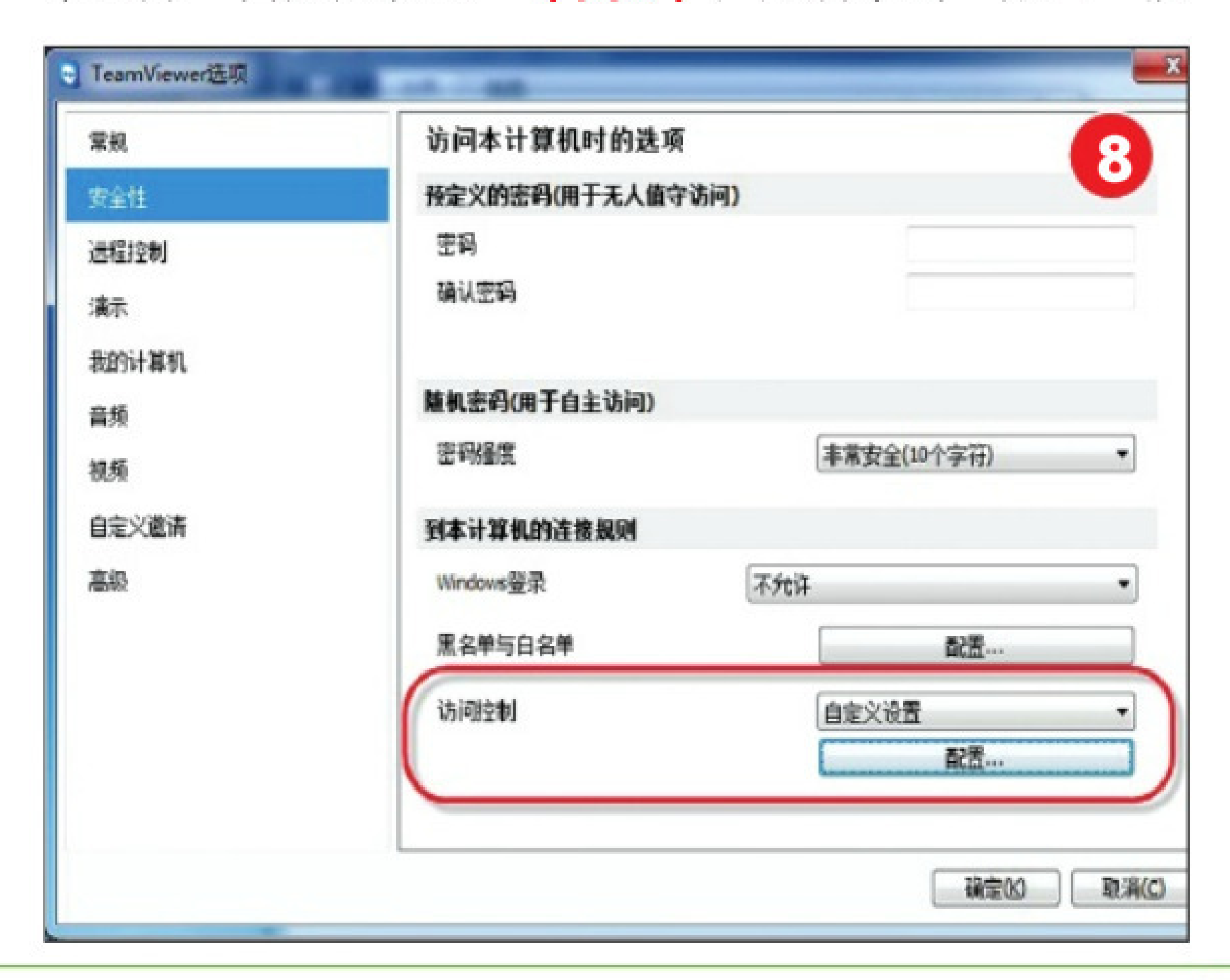
3.VPN功能

VPN英文全称是“Virtual Private Network”，即“虚拟专用网络”。VPN可以让两台计算机通过因特网建立一个安全稳定的连接隧道，让两台处于任意网络位置的计算机连接在一个“局域网”内。TeamViewer提供了一个极其简单的让两台计算机建立一个VPN连接的解决方案。相比其他的VPN软件，除了使用简单以外，它最大的优势是可以不考虑双方的网络环境。这项功能需要先安装TeamViewer的VPN驱动。驱动无需另外下载，只需在菜单栏单击“其他→选项”，单击“高级→显示高级选项”，然后在“安装VPN驱动程序”选项中选择“安装”（**图7**）。安装成功后，控制端在工具栏上选择“其他→VPN→开始”，VPN连接就会自动建立。VPN连接成功后，两台计算机就相当于在一个局域网中了，既可用来进行文件共享，也可以使用其他共享应用，当然也可以联机玩局域网游戏。



4.完整的权限设置

相比于其它远程软件，TeamViewer具有全面的远程权限设置功能，这种权限的设置也使得无人值守等功能变得灵活易用。默认设置下，TeamViewer的协助方具有全部权限，因此若不能完全信任协助方的操作，应当应用一些加强本机安全性的设置。单击菜单栏上的“其他→选项”，在设置窗口选择“安全性”标签，“密码强度选项”选择“非常安全（10个字符）”，在“访问控制”中选择“自定义设置”（**图8**），然后单击“配置”按



常用远程协助软件功能对比

目前市面上的远程协助类软件有很多，其中比较常用的有QQ远程协助、Windows远程桌面连接、TeamViewer等等。这些远程协助软件的功能、特点各有千秋，在使用中的方便程度也不尽相同。

1.易用性对比

Windows远程桌面连接需要经过设置才能启用，并且大部分功能（例如文件传输）是默认不开启的，需要经过设置才能使用，并且在实际使用中遇到的问题较多（如防火墙、账户配置等）。QQ远程协助在连接成功后需要被协助方申请“被控”才能让控制端操作鼠标和键盘，这样的设计固然可以增强远程协助的安全性，但是使用并不方便。TeamViewer则无需设置，被协助方在启动软件后无需任何操作。

传输文件方面，Windows远程桌面连接的文件传输方式比较简单，支持远程/本地剪贴板共享，可以直接将文件在本地/远程直接相互复制，也支持本地磁盘映射，但需要预先设置。QQ远程协助本身并不包含文件传输的功能，只能使用QQ自带的文件传输。但由于QQ对文件传输限制很多，使用极不方便。TeamViewer可以直接把要复制的文件或文件夹拖动到被控端的桌面上，默认支持无需设置，十分方便。

最后我们还对比了双方实时同步的功能。由于Windows远程协助的功能是基于用户账户的，而一台计算机无法同时登陆两个相同账户，因此使用Windows远程协助时，被控端无法实时看到自身机器上的操作过程，因此适用于对对方完全信任的情况。

对比软件	是否需要下载客户端	是否需要注册	上手难度	文件传输便捷性	被控端是否与控制端同步显示操作过程
Windows远程桌面连接	不需要	不需要	较难	较方便，但需要预先设置	否
QQ远程协助	需要，但市场占有量大，几乎每台电脑都已装好	需要，但市场占有量大，几乎人手一个	一般	使用QQ内置的文件传输功能，限制很多，极不方便	是
TeamViewer	需要	不需要	简单	方便	是

2.网络环境支持

有时我们不得不在外网断掉的情况下，进行局域网内的直连远程协助，因此是否支持局域网的内部直连也是一项重要的评价指标。Windows远程桌面连接是通过IP进行连接的，因此只要在同一局域网内，直接输入IP即可；QQ远程协助需要经过腾讯服务器验证账号，因此在无英特网的情况下不能使用；TeamViewer默认方式是通过服务器中转连接，但在没有外网的情况下，通过简单设置也可以支持局域网。此外，实际情况中的网络环境是十分复杂的。许多计算机在局域网内通过网关连接到互联网，因此有些软件的控制端在从公网连接到内网时会遇到困难，因此我们也简单对比了公网连接内网的功能。

对比软件	是否支持局域网内部直连	是否支持公网连接内网
Windows远程桌面连接	支持	不支持
QQ远程协助	不支持	支持
TeamViewer	支持，但需简单设置	支持

3.其他功能对比

在基础的远程协助功能之外，一些远程软件还提供了多平台支持（Windows远程桌面连接其实也有Linux、Mac OS版本甚至iOS、Android等移动版）、语音/视频/文字辅助交流、多用户支持（TeamViewer无需设置即可支持多用户同时连接，该功能也可以在功能演示或进行其他合作项目时使用）、无人值守等功能。我们在右侧就来做一个简单对比。

对比软件	是否支持跨平台使用	辅助交流功能	是否支持多用户	是否支持无人值守连接
Windows远程桌面连接	支持，但许多版本非微软官方，存在兼容性风险及安全隐患	只具备基本远程协助功能	不支持	支持
QQ远程协助	不支持	借助QQ周围功能可实现语音、视频和文字辅助交流	不支持	不支持
TeamViewer	支持，官方网站提供所有版本软件的免费下载，注册服务后还可在网页上直接连接提供协助	内置VPN、语音、视频、文字等通信功能，可远程进入安全模式	支持	支持

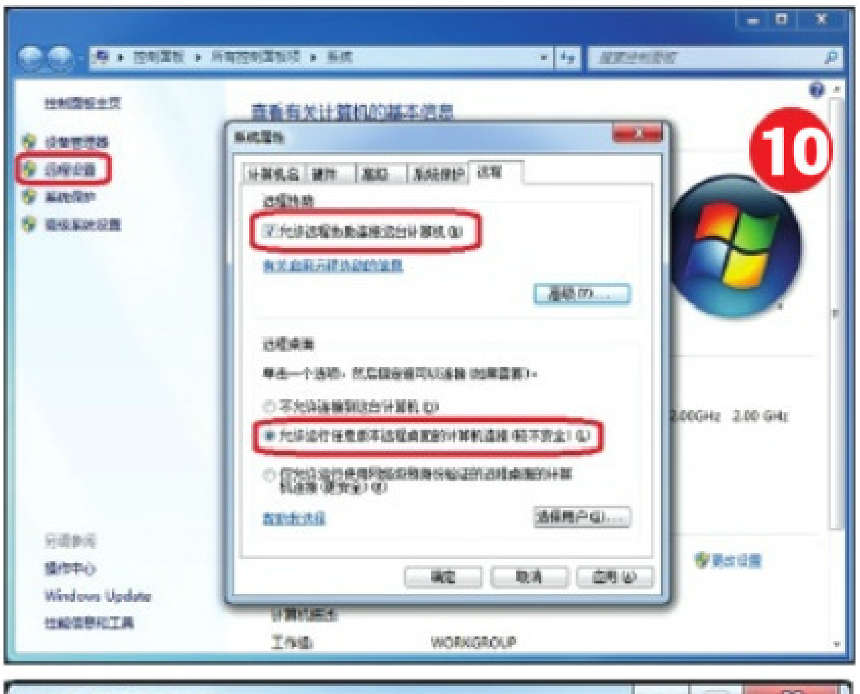
总体来说，这3款远程协助软件各有特色。从功能上来看，TeamViewer最为强大，并且对网络适应性最好，如果希望有较完整的远程协助功能，TeamViewer的解决方案无疑更为完整，因此可优先考虑。如果仅在Windows上简单使用远程协助，且双方网络环境好、带宽足够，并且都安装了QQ，可以优先考虑使用QQ远程协助。如果无法使用QQ或者网络状况不佳，特别是没有外网连接的情况下，则可使用Windows远程桌面连接，此外，正文最后的“图度Talk”是在考虑网速情况下的一个上佳选择。其它特殊使用需求，请参考以上对比按图索骥来选用。

钮进行详细的权限设置（**图9**）。其中“伙伴可以禁用本地输入”是最为危险的功能，如果设置为“允许”，则控制端可以控制是否远程锁定被控端的所有鼠标键盘操作，如果该功能被恶意使用，被控者除了关机或重启，几乎没有任何办法停止对方的远程控制！因此强烈建议将此项设置为“拒绝”。其他选项可以根据需要选择“允许”、“拒绝”或“确认之后”。



局域网大师——Windows远程桌面连接

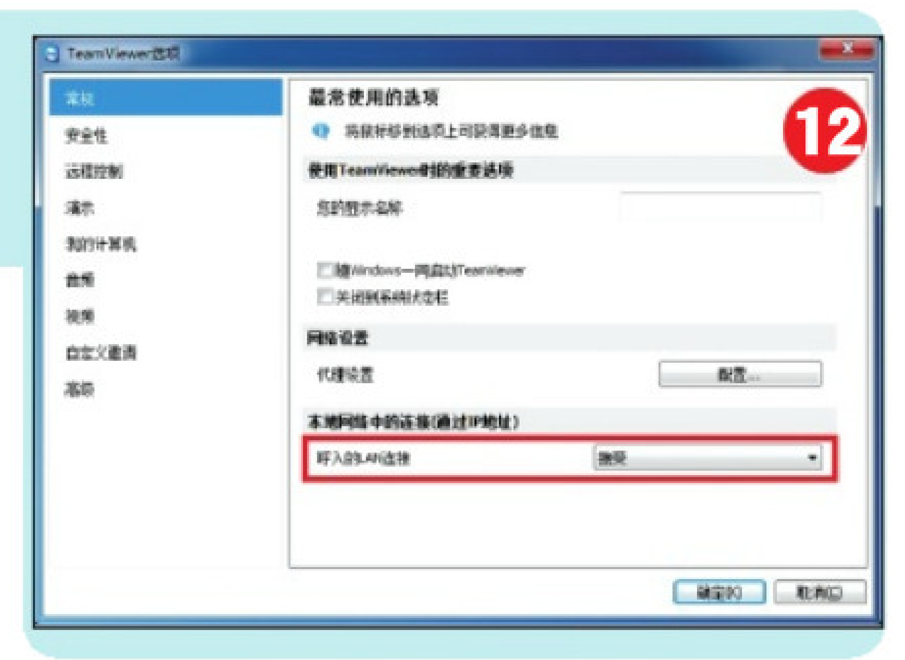
由于QQ远程协助需要双方都登录QQ，因此在无法连接国际互联网的时候就无能为力了。如果被控端与控制端同处一个局域网，或许也可使用TeamViewer的局域网直连功能，但如果不能上网也就无法下载TeamViewer程序。这时你也许需要另一个远程协助软件——“Windows远程桌面连接”。微软早在Win2000 Server发布时就在系统内集成了远程桌面连接程序，并随后将该功能保留，一直带到Win7中（WinXP家庭版及Vista家庭版中不具备该功能）。由于是系统自带功能，因此在使用时无需再另外安装任何第三方软件。Windows远程桌面连接的使用也很简单，只需几个步骤就可以建立连接。



首先开启“远程桌面连接”功能。被控端在桌面的“计算机”图标点击右键，选择“属性”，点击左侧的“远程设置”，在“系统属性”对话框中选择“允许远程协助连接这台计算机”复选框并选择“允许运行任意版本远程桌面的计算机连接”（**图10**）。之后在控制端依次单击“开始→所有程序→附件”，选择“远程桌面连接”打开程序，在“计算机”文本框中输入被协助端的局域网IP，然后单击“连接”（**图11**）。连接到主机后需要使用对方的系统用户名和密码登录，成功以后就可以像在本地一样控制远程计算机的鼠标和键盘了。



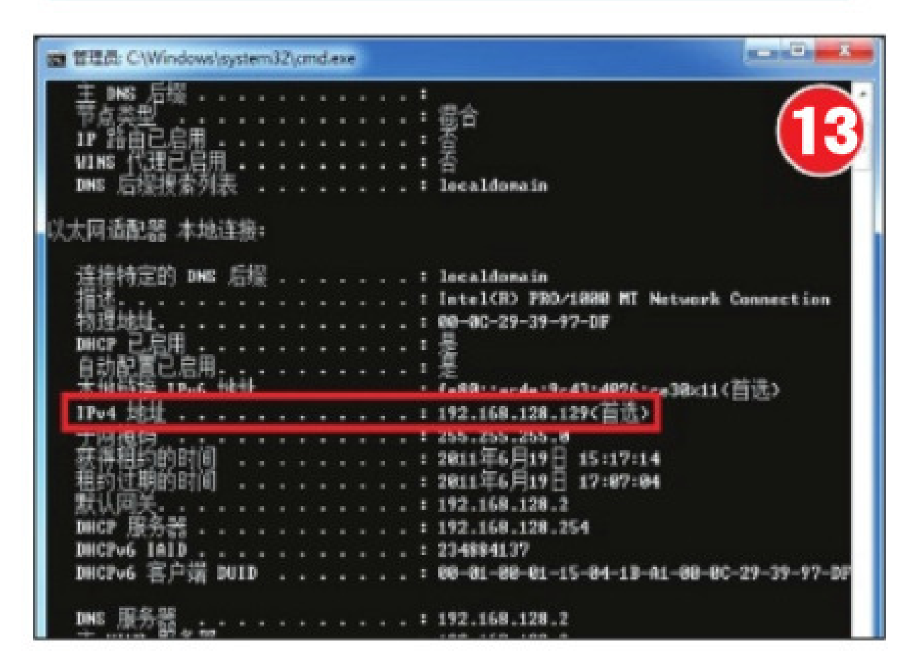
TeamViewer其实也支持局域网功能，但其默认不开启。如果需要，可以在菜单栏单击“其他→选项”，把“呼入的LAN连接”设置为“接受”（**图12**）。控制端可以直接在ID文本框中输入被协助端的内网IP即可连接。



Windows远程桌面一旦建立连接，就几乎是完全的控制，因此在使用上没有特别之处，但如果注意以下要点，你的Windows远程桌面之旅将变得更为轻松：

1.密码设置

需要注意的是，使用Windows远程桌面连接时，在被控端计算机上登陆的账户不能是空密码。如果没有设置密码，可以在“控制面板→用户账户和家庭安全→用户账户”，选择“创建密码”增加一个密码，并将密码设置得尽可能复杂，防止恶意连接。



2.被控端IP的获取

由于Windows远程桌面连接使用IP连接被控端，因此需要事前获得被控端机器的IP信息。如果在局域网中远程操作，可直接查询本地的局域网IP值。方法是单击“开始→所有程序→附件→命令提示符”，输入“ipconfig /all”并回车,会列出系统所有的网卡和IP，当前连入局域网使用的IP就是被控端IP（**图13**）。

Windows远程桌面连接除了能在局域网环境中使用，也可以在互联网上使用，但需要被控端处于公网环境下（即需要有独立公网IP）。具体的使用方法与在局域网内一样，只是需要控制端填写被控端的公网IP。如果使用光纤等固定IP方式上网，那么直接在控制端输入该固定IP。而如果使用ADSL拨号方式上网，则需要先查询本机当前的公网IP（可以在http://ip.cn查询，**图14**）。由于采用ADSL拨号方式上网IP是动态的，故每次被协助均需查询公网IP。



3.适当的防火墙设置

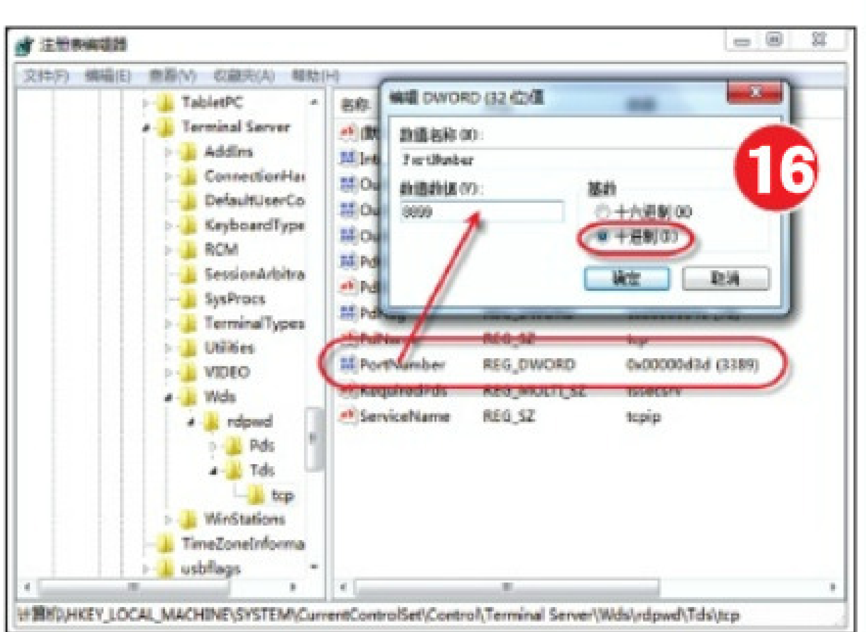
Win7默认情况下网络防火墙是开启状态，有时会因为防火墙配置阻止Windows远程桌面连接。打开“控制面板→系统和安全→Windows防火墙”，选择“允许程序通过Windows防火墙通信”，在对话框中的“远程协助”“远程桌面”及“远程桌面 - RemoteFX”右侧的复选框中打勾并确认（**图15**）。如果使用的是第三方的防火墙程序，就增加一条规则：允许所有3389端口的出站、入站通信。



4.修改默认连接端口

虽然远程桌面连接是一项功能非常强大的服务，但它同时也成为了入侵者长驻主机的通道。由于远程桌面连接的默认端口是3389，入侵者会先扫描开启3389端口的主机，一旦发现其开放了该端口，会利用一些手段得到管理员账号和密码，进行下一步的入侵。所以我们可以通过修改该默认端口来避免被入侵（本例将其设置为“8899”，你可自行决定该端口值，只要该端口目前不曾被占用）。

单击开始菜单，在搜索框里输入“regedit”并回车，启动注册表编辑器。依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Terminal Server\Wds\rdpwd\Tds\tcp]，将PortNumber值（默认为3389）修改成所希望的端口即可，例如十进制的8899（**图16**）。再打开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Terminal Server\WinStations\RDP-Tcp]，将PortNumber的值（默认为3389）修改成8899（十进制）。



如果是WinXP或者2003系统，如上修改后即可通过8899端口进行远程桌面连接了。但是Vista、Win7加强了自带防火墙的功能，防火墙入站规则里远程桌面策略默认不能修改，所以只有通过修改注册表的方式来修改防火墙策略。打开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\services\SharedAccess\Defaults\FirewallPolicy\FirewallRules]，将RemoteDesktop-In-TCP值中的“LPort=3389”改成“LPort=8899”。再打开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\services\SharedAccess\Parameters\FirewallPolicy\FirewallRules]，将RemoteDesktop-In-TCP的值中“LPort=3389”改成“LPort=8899”，然后重启电脑就可以使用8899端口连接了。这时注意要修改控制端访问的格式，正常格式为“IP:端口号”，例如“192.168.1.3:8899”。



5.设置映射端口，轻松连接内网远程桌面

通过互联网访问时，如果被控端处于局域网内部，就需要设置路由器端口映射了。由于不同路由器的设置方法不一样，这里不详细讲述，仅说一下基本思路。首先用浏览器登录到路由器的设置页面（路由器说明书上有具体方法），然后设置端口转发，在转发规则里增加一条规则：把服务端口为3389（如果修改了端口则填写修改后的端口）的通信转发到被控端的局域网IP上。



6.在被控端和控制端传输文件

在进行远程桌面操作时，常常需要在远程与本地计算机相互传输文件，这是很麻烦的事情。其实远程桌面程序中内置了映射磁盘的功能，通过该功能便可以实现远程登录被控端时自动将本地计算机的磁盘映射到被控端上，让传送文件简单方便。在控制端启动“远程桌面连接”程序，展开“选项”，选择“本地资源”标签，勾选“剪贴板”（**图17**），然后点击“详细信息”按钮，勾选“驱动器”和“其他支持的即插即用(PnP)设备”（**图18**）。设置后再连接到远程计算机，打开被控端的“我的电脑”，就会发现本地计算机的磁盘、光驱、U盘都映射到了被控端上，传送文件时可以像操作本地硬盘一样方便了。也可以直接在本地计算机复制文件，然后在被控端粘贴实现文件传输。

速度之选——图度Talk

网速对远程协助的最终效果有很大影响，远程协助时如果网络速度缓慢，会引起极高的延时。由于我国目前网络环境复杂，不仅各地网络质量、带宽不同，而且不同运营商之间互联速度及稳定性极差。此时Oray公司推出的“图度Talk”可能将更适合这类网络用户。该软件实际上是基于在线工作管理系统上的一款IM聊天工具，其中包含的远程协助功能采用了同样由Oray公司开发的“向日葵远程控制”软件的核心组件。可以通过远程协助帮助远端同事、亲友解决PC使用中所遇到的各类问题。由于采用了其自主研发的高性能桌面图形算法和独有的HSKRC数据传输协议，并且有丰富的远程桌面分辨率、色彩控制设置，因此“图度Talk”内置的远程控制功能在网络不佳的情况下仍可有非常不错的效果。

使用“图度Talk”需要先在http://www.oray.com/tudu/注册Oray护照，注册完毕登录，在“图度管理平台”中创建账户。创建完毕后，控制端和被控端都需要下载“图度Talk”客户端（下载地址：http://www.oray.com/tudu/download.php），并分别登录。登录后双方的好友会自动出现在对方的好友列表中。被控端需要先双击对方的头像，在弹出的对话框中单击“远程协助”按钮（图19），如同QQ一样，会发起一个远程协助的请求，控制端同意后就可以连接到对方桌面进行操作了。网络不好时，可以通过调节远程计算机色彩来改善连接速度。在控制端单击控制窗口工具栏上第3个按钮（“调色盘”图标），然后选择“颜色质量”，根据实际需要选择具体的连接分辨率和颜色（图20）。在网络严重不好并且对色彩要求不高时，选择最低的一项“16色灰度（4位）”，这样可以在网速不佳的情况下最大地改善连接速度，实际测试中效果显著。



小技巧：远程调整被控端的色彩分辨率

其他远程软件中也能方便地设置使用较低的色彩分辨率，但不如图度Talk细致：

Windows远程桌面：控制端启动“远程桌面连接”程序，展开“选项”，选择“显示”标签，在“显示配置”中调整滑块选择被控端的系统分辨率，分辨率越小，传输速度越快。“颜色”选择为最低的“增强色15位”。

QQ远程协助：在连接成功以后，单击“设置”，在对话框中选择“较低质量（取消桌面背景）”和“8位”，然后确定。这样可以加快QQ远程协助的连接速度。

TeamViewer：连接到被控端以后，在控制窗口上方的菜单栏上选择“查看→质量→速度优先”，在“查看→屏幕分辨率”上选择一个尽可能小的合适的分辨率。

以下我们就通过实际测试来看一看，图度Talk具有如何的速度优势。测试的方法是，通过远程控制，在被控端上打开“http://www.time.ac.cn/default.html”网页，同时也在本地打开该网页（图21）。由于该网页上的时间为服务器时间而非系统本地时间，因此在任何一台计算机上打开网页的时间都是一致的。而远程协助在连接时会受到网络的影响而延时。不同的远程协助软件由于算法和协议的不同，因而延时也会不同。根据延时的差别，可以粗略估计每个软件的连接速度。测试包括两种特殊的网络使用环境，分别是被控方网络缓慢（被控方使用迅雷满带宽下载文件，模拟网络缓慢的情况）、双方处于两省不同运营商网络（电信、联通）的情况。



被控方网络缓慢		双方处于两省不同运营商网络	
被测软件	延时（秒）	被测软件	延时（秒）
Windows远程桌面连接	6	Windows远程桌面连接	2
QQ远程协助	12	QQ远程协助	4
TeamViewer	8	TeamViewer	1
图度Talk	3	图度Talk	2

可以看到，当被控端网络缓慢时，图度Talk的优势明显，比最慢的QQ远程协助快了9秒。而当网络有南北互通差异的时候，QQ远程协助延时最大，图度Talk和Windows远程桌面连接的表现均为良好，不过最快的则是TeamViewer，这应当是得益于TeamViewer的特殊连接方式——它采取控制端和被控端均连接到中转服务区建立传输通道，同时由于TeamViewer的中转服务器在全球有多个节点，在建立连接时TeamViewer会自动选择与当前网络最快的中转服务器节点，而这些节点无疑与国内3大运营商都有不错的连接速度。P

应用速递

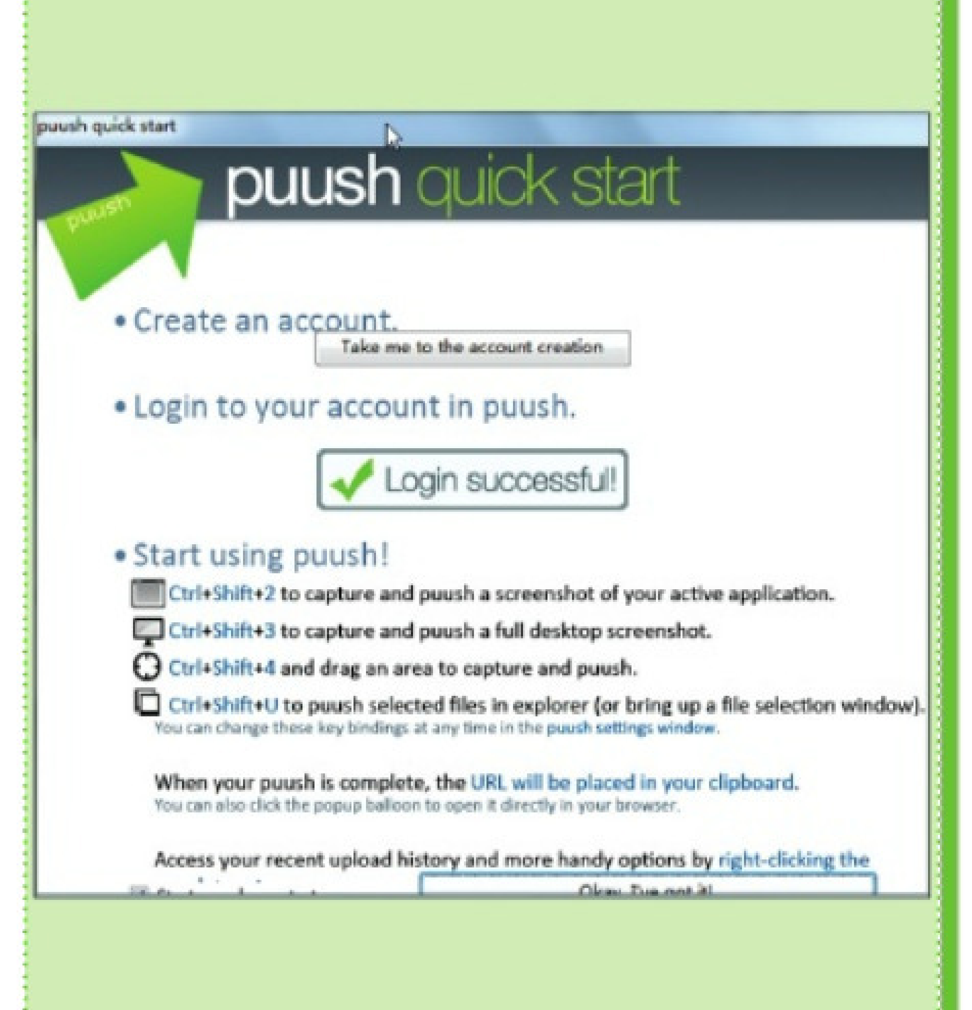
最近Android系统可谓麻烦不断。虽然Google对Android的授权为免费，但由于其用户量与影响力越来越大，众多眼红的公司开始不断寻找Android的麻烦，并由甲骨文与微软带头，专门对Android版权挑刺。甲骨文与微软均要求Google支付高额的版权赔偿费用，这让众多Android开发商也头疼不已，因为Google说Android免费，但法院不一定这么说。在版权制度严格的美国如果被判侵权，下场会很惨。由于Android的代码已上千万行，而微软与甲骨文掌握的专利也有几千个，想要在一行一行的代码中确认是否有侵权几乎是一件不可能完成的事。也许此事最终会以庭外和解Google掏钱免除麻烦解决，但恐怕还会埋下不少隐患，无法一劳永逸，或许这就是免费的代价之一。

■小众软件 大笨钟

超快速方便的截图共享工具——puush

□大小：2MB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://puush.me

QQ截图估计是国内使用最多的截图＋网络共享工具，但如果脱离了QQ这个环境，要共享截图还是比较麻烦。今天推荐的puush软件，说是一款软件，其实更像是一项服务，而我们使用的只是其客户端。puush客户端的唯一作用就是截图上传，并自动复制图片网址到剪贴板。这时只需将图片网址分享出去，就完成了一次截图共享操作。puush提供多种截图方式，比如“Ctrl＋Shift＋2”是截取当前活动窗口；“Ctrl＋Shift＋3”截取整个桌面；“Ctrl＋Shift＋4”截取自定义区域；“Ctrl＋Shift＋U”则可选择一张电脑里的图片文件上传并分享。请注意，当你选择好了截图方式并进行区域选取后，puush就已经在后台自动上传并复制图片网址了。另外，上传后得到的图片网址是图片的绝对网址而不像一般网站那样只提供一个网页，这样就可以保证分享出去的图片不会被添加恼人的广告。对于免费用户，puush提供200MB的空间可供保存图片，用户亦可前往puush网站进行图片管理，将不需要的图片删除。





带天气预报的任务栏快速启动工具——WinThunder

□大小：1.3MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://danielnet.deviantart.com/art/WinThunder-210035361

Win7的任务栏相比较前作变化很大，比如去掉了快速启动区域转而将任务栏与快速启动合并为图标方式。WinThunder也能达到类似的效果：它运行后会常驻于系统托盘，点击图标即可看到程序的小巧界面。里面首先显示的是设置城市的天气，以及刮风下雨之类的天气状况图标；而后则是自定义的程序列表，只需右键点击该区域就可以添加、更改或者删除快速启动列表，并且可以自定义名称及图标。WinThunder可以自定义默认图标样式，以及是否开机启动。

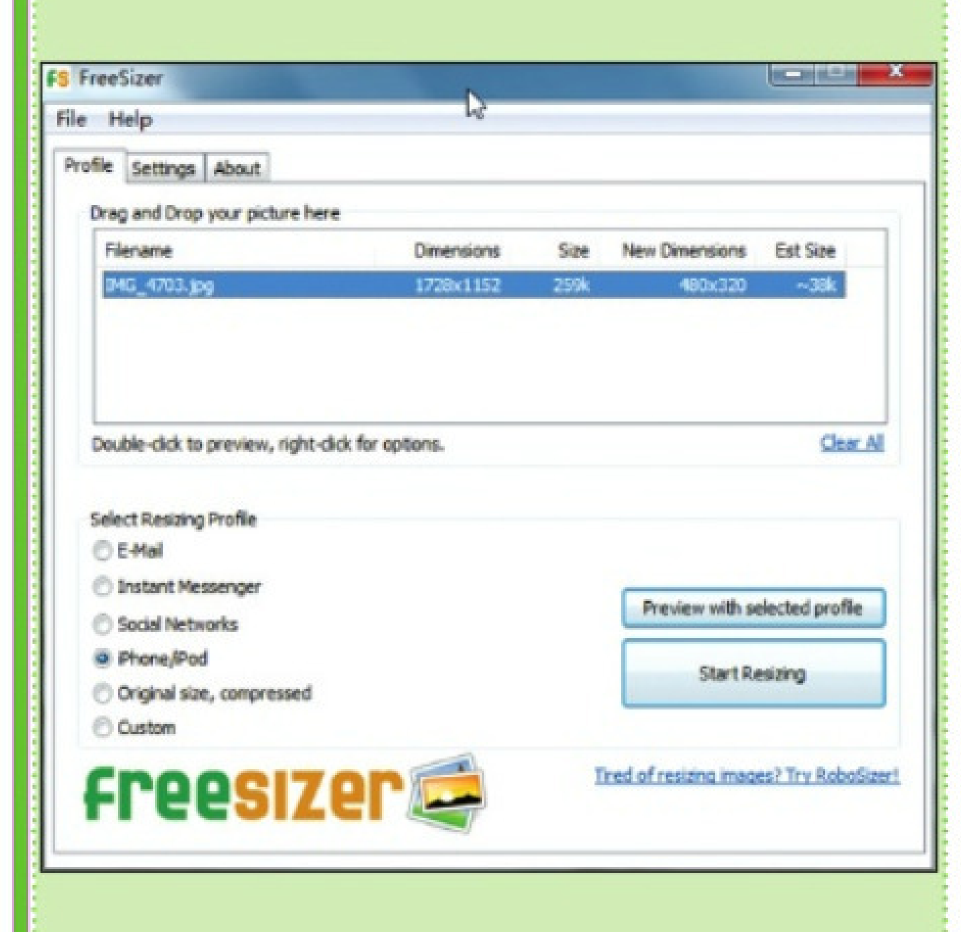
自动隐藏桌面图标——AutoHideDesktopIcons

□大小：44kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.softwareok.com/?seite=Microsoft/AutoHideDesktopIcons

笔者一直认为Windows的桌面背景壁纸是非常具有艺术性的一项设计，每个人的桌面壁纸都是彰显个性的部分。然而桌面图标又是一项非常没有艺术性的设计——再美丽的桌面壁纸都会被杂乱的图标遮挡。AutoHideDesktopIcons是款非常小巧的工具，可以帮助用户自动隐藏桌面图标。由于桌面图标具有很强的实用性，当图标全部隐藏时会造成许多麻烦。所以，与Windows自带的隐藏桌面图标不同，AutoHideDesktopIcons会等待系统空闲达到设定的时间时，自动隐藏图标，还可以让用户选择隐藏任务栏。而想要再次显示图标，只需在桌面上点击一次鼠标左键即可恢复。这样我们就达到了既能欣赏桌面壁纸，又能随时运用桌面图标启动程序的目的。





傻瓜型图片尺寸压缩工具——FreeSizer

□大小：744kB □授权：免费 □语言：英文

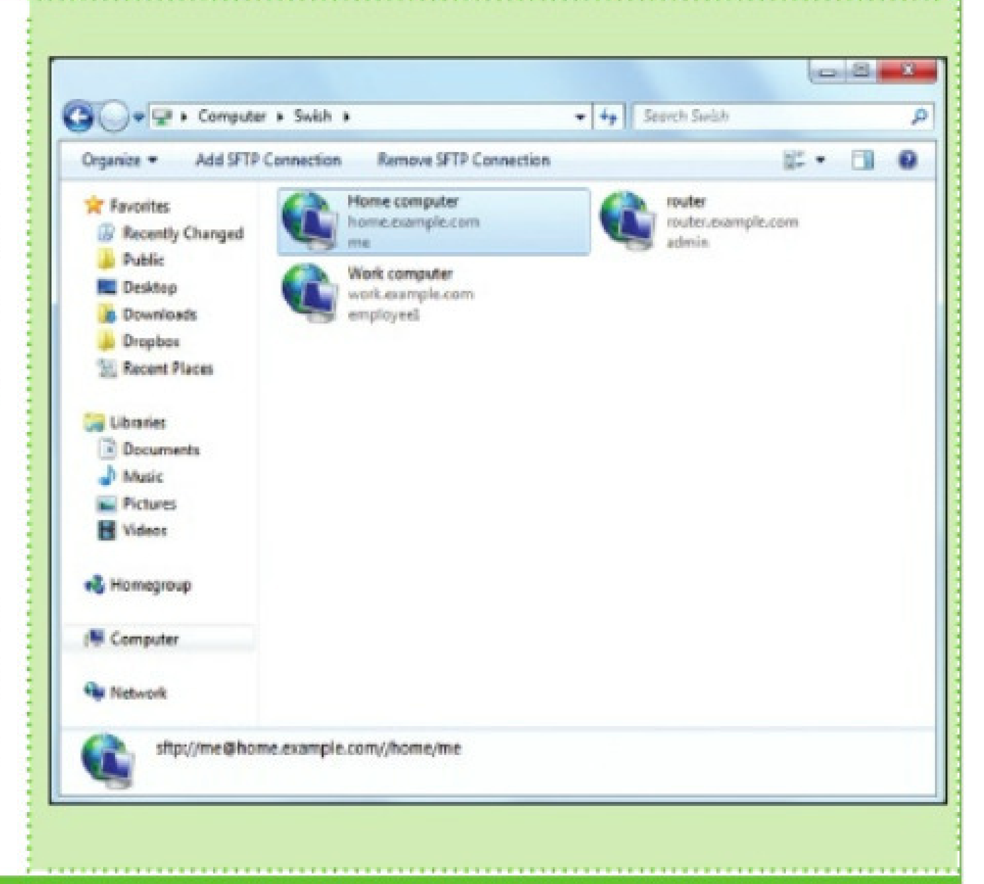
□下载：http://www.freesizer.com

数码相机让照片越来越清晰漂亮，但照片尺寸也越来越大，要通过网络分享2～5MB的大照片并不快捷。这时你或许需要一款简单易用的图片压缩工具，而FreeSizer就是这方面的一个免费选择。我们首先要确定压缩图片的用途，FreeSizer内置了5种常用的尺寸：Email、即时通讯工具、社交网络、iPhone/iPod以及对原始尺寸进行数据压缩。针对不同的类型，压缩后的尺寸大小也不相同，比如设置为iPhone压缩图片，其尺寸会被定义为480×320，而压缩后的尺寸大概在40kB左右。而如果你有特殊的需求，FreeSizer也提供了自定义方式，可自定义最大宽度与高度，以及压缩图片质量。选择好压缩参数，再直接将照片拖拽到FreeSizer的文件列表中，就能立刻看到压缩后的图片尺寸与大小，并且还可以进行单一图片的预览。确认后点击“Start Resizing”即可进行批量处理。

用Windows窗口操作SSH/SFTP服务器——Swish

□大小：8.7MB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.swish-sftp.org

SSH/SFTP是一种通过SSH方式连接服务器并进行文件管理的方式。而Swish能将SSH/SFTP连接后的文件映射到本地文件系统中，然后就可以像操作本地文件夹一样进行上传、下载、修改的操作。安装Swish后，会在“我的电脑/计算机”的“其他”分类中出现一个名为“Swish”的映射磁盘，双击打开后，会看到“Add STFP Connection”按钮，点击后按表格填写名称、服务器IP、端口、用户名、打开后的路径（默认可填写“/”）等信息，再点击“Create”就完成了配置。之后双击创建好的服务器图标，输入密码，即可登陆你的SFTP服务器。软件支持创建多个STFP服务器，服务器之间的关系就和在本地同级文件夹一样。



Mozilla旗下聊天工具——Instantbird

□大小：9.9MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.instantbird.com

Firefox“东家”Mozilla的一款新产品，集合了多种聊天工具，目前支持AOL、MSN、Yahoo Messager、Google Talk、Twitter、Facebook Chat、Xmpp、IRC、ICQ以及国内的QQ。但由于其内置的2008版本协议被腾讯拒绝登录，所以目前也可以说不支持QQ。和Firefox一样，Instantbird同样支持第三方开发扩展，目前的一些扩展包括聊天界面、最小化到托盘、Tab标签页增强、表情扩展等。Instantbird将不同的账户集合在一个界面下，用类似分组的形式管理，这样用户比较容易忽略到底是用哪款IM在聊天。

Google+浏览器全页面通知Chrome扩展——+Everything

□大小：1.0MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://chrome.google.com/webstore/detail/ooabjfpceakmembeidmchikkgbmjleme#

Google+是Google近期重磅推出的社交网站，用来对抗目前最火爆的Facebook、LinkedIn等社交网络。目前Google+还处于邀请注册阶段，但开发者们的热情已经被点燃。这款+Everything是专门为Google+打造的Chrome扩展，用来在Chrome的所有页面都显示Google+的顶部消息通知栏。为Chrome安装+Everything后，当你浏览任何网页的时候，顶部都会出现与在Google首页一样的信息通知栏，这样就可以随时知道有关于你的信息出现了。



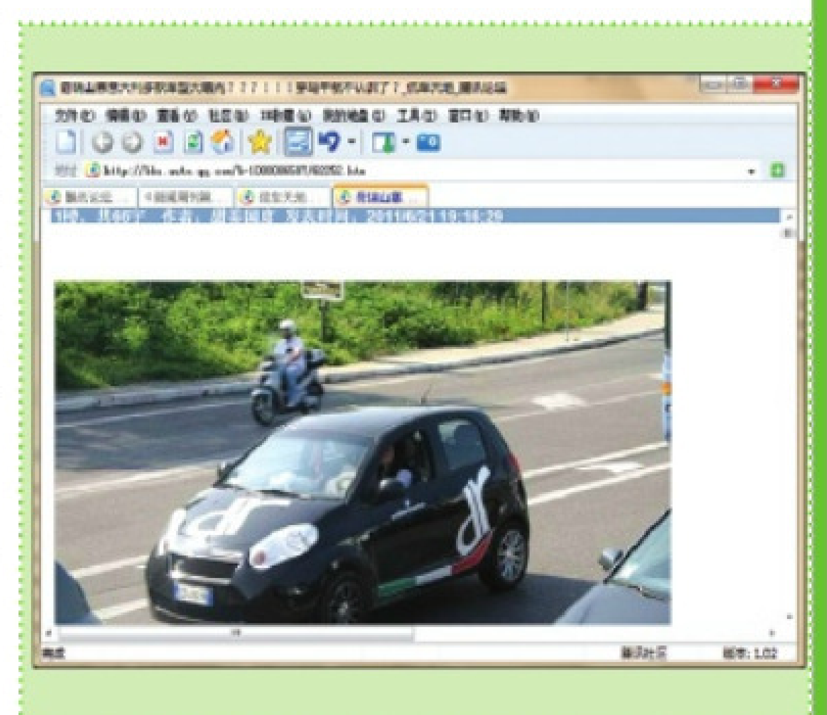


WPS，这个曾经让无数中国人自豪的软件，它的创始人求伯君先生决定退休了。对于在上个世纪90年代就接触软件的读者来说，想必还会记得当年DOS下的WPS，用其加密后的文档，如果忘记密码，按住Ctrl输入“qiubojun”就能解密。记得笔者当年的老师在教我们电脑课的时候，有同学故意加密文档，结果被老师很容易地破解掉，让我们惊叹不已。求伯君作为中国软件行业的第一代精英人物，如今已经开始逐渐淡出，让人感叹时间如流水。如今的市场也很少能一个人解决一场战斗了，现在已经是比拼财力人力物力的时代，或许在移动互联网，个人英雄还能有用武之地。 ■小众软件 大笨钟

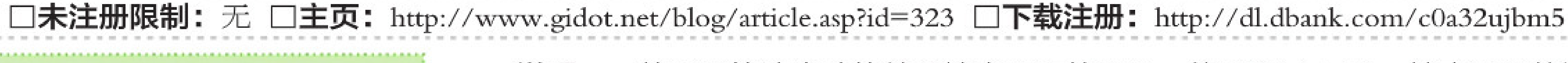
逛论坛必备——论坛神器

□版本：1.02 □大小：1.4MB □授权：免费软件 □作者：小十软件工作室 □平台：WinXP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.xiaoshisoft.com □下载注册：http:///www.xiaoshisoft.com/download.asp

说明：一款用于增强论坛功能的IE内核浏览器。“论坛神器”可以对论坛页面进行广告过滤、只看楼主、将帖子离线浏览等操作。对于经常逛论坛的读者来说，软件会提供许多方便。例如其可以预先下载下一页数据，让翻页无延时；支持自动滚屏功能，滚动到页面末尾可以自动跳入下一页，并过滤回复中的广告等信息。这款论坛神器还可以用来看网页形式的连载小说，比如天涯论坛里许多精彩的连载，利用只看楼主功能（该功能在天涯收费）就能非常方便地阅读连载帖子了。软件也支持将离线后的帖子输出为文本文件，方便导入移动设备。

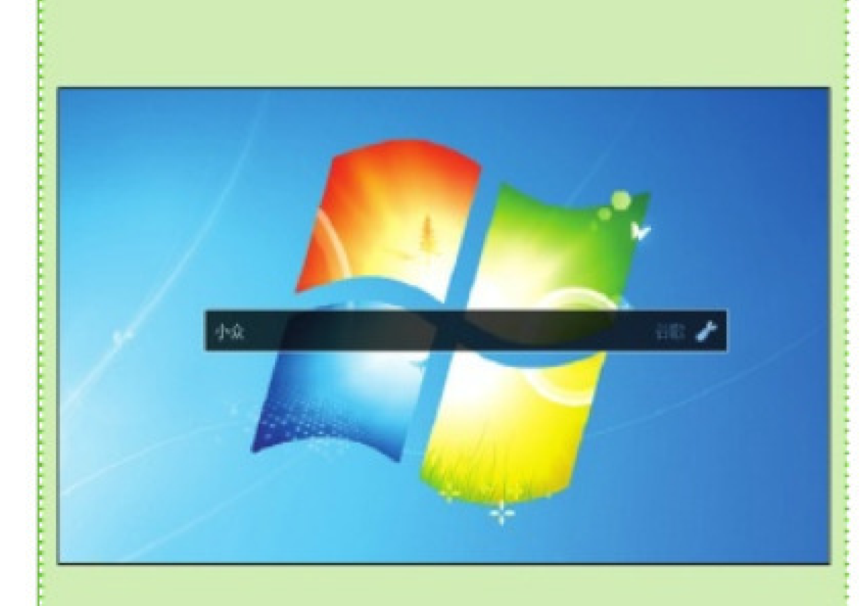


点评：IE壳浏览器见多了，论坛神器属于个人作品，细分浏览器到论坛重度用户，也算是个微创新。不过作者使用了较早的类IE6界面，让软件看起来有些土气，建议作者能更新界面、跟上时代潮流。



快速启动及搜索工具——Gidot Box

□版本：2.0.4 □大小：937kB □授权：免费软件 □作者：kaipoet □平台：WinXP/Vista/Win7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.gidot.net/blog/article.asp?id=323 □下载注册：http://dl.dbank.com/c0a32ujbm5



说明：一款用于快速启动软件及搜索网页的工具。使用Gidot Box搜索网页的过程很简单：按快捷键“Alt+空格”激活软件，输入要搜索的关键字并回车，软件就会自动弹出系统默认的浏览器并显示搜索结果，随后软件界面自动隐藏并等待下次激活。快速执行功能稍复杂一些，首先需要将快捷方式图标（Gidot Box暂时只支持快捷方式）复制进Gidot Box所在文件夹内的lnk目录，比如将“Word.lnk”放入lnk目录，之后用“Alt+空格”激活。此处注意，当进行快速执行功能时需先输入“:”或者“;”，再输入需要搜索的内容（如上例输入“w”或“wo”，Gidot Box就会自动补全）。

点评：正如作者所说：“一定会有网友善意的提醒我，网上有一大把类似Gidot box的软件，而且功能都比Gidot box强大。呃，是的。并且许多年以前我自己也在用那些软件，但大都不是很趁手，有的运行起来很不流畅。如果你碰巧也没有遇到趁手的同类软件，那么就试试吉特盒子吧。吉特盒子不够强大，但它一直在朝着‘轻快’和‘够用’两个方向努力。”Gidot box的确轻快，而且够用。

办公也玩游戏——三国杀Excel版

□版本：C1.6.16 □大小：7.78MB □授权：免费软件 □作者：mafengwoo □平台：Office Excel 2003
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.mafengwoo.com/excelsgs
□下载注册：http://www.mafengwoo.com/viewthread.php?tid=3683&extra=page%3D1

说明：三国杀作为时下最流行的桌面休闲卡牌游戏，已经占领了许多人的休闲时光。而我们平时玩三国杀只有两种办法：购买桌面纸牌或者联网玩网络版。但有时候并没有网络又没有纸牌而且找不到那么多人怎么办呢？用这款单机“三国杀Excel版”搞定吧。该三国杀用Excel编写，需要VBA支持，所以想玩这个版本的三国杀还需要在Excel中启用宏。你可以选择和电脑玩也可以选择1V1，作者还在其官方网站分享了电脑AI设计思路，很人性化。当然由于Excel自身的问题，开杀后，占用CPU比较高，几乎50%左右。由于原版三国杀越来越复杂，这个Excel版本的有些技能尚未开发，但并不影响游戏。



点评：三国杀是一个集体游戏，但想一个人偷偷乐又不想被老板发现，就可以试试这个版本，上班时打开一堆表格混迹其中，真的很方便……



笔者最近终于有机会长途旅行一番，收获颇多。在火车上，发现大家打发时间的方式有了很大改变：数月前人们一般使用笔记本电脑玩游戏，或者以看纸质小说、杂志为主；而这次却发现，许多人都手持平板电脑看电子书，或者用智能手机玩微博，乘务员也在来回游走，兜售手机的外置充电电池。更有趣的是，一个看起来不那么时髦的大叔，竟也从公文包中拿出iPad2，和笔者聊起了他“越狱”的故事。或许真的是像一位朋友说的那样，“苹果”改变了人们的生活方式，而“越狱”改变了我们的生活方式。

■辽宁 马卡

随时随地相伴——人人iPhone

社区化加移动化，是目前智能手机上非常热门的开发方向。国内的“人人网”也一直在这方面努力，目前其手机客户端已经覆盖了iOS、Android、S60等主流手机平台，其功能并非PC平台应用的简单复制，其中有不少是专门针对移动平台所设计。

“人人iPhone”是iOS平台上的客户端，最新版本3.6.3是一个较重大的升级版本，在原有的基础上大幅增加并完善了功能。为配合人人网的通讯录，人人iPhone新增了通讯录同步功能。进入软件后，系统会自动提示你同步通讯录，也可以在主界面中点击“好友”按钮进行选择，随后好友们所更新的头像、邮箱、手机号码等信息都会同步到手机的通讯录上。如果想要随时随地与大家分享自己所在的地理位置信息，利用人人iPhone的定位功能，很容易就可将定位信息与亲友、同学共享，整个过程不会超过一分钟。新版本在视频播放、照片上传等功能上也都进行了优化，方便了性能有限的手机用户。此外软件界面也有较大改善，移动用户最为常用的“照片”“状态”“报到”功能，现在直接就可在主界面上方调用。

点评：人人iPhone的功能最初还很简陋，使用也不算方便，但是经过多个版本的升级之后，如今已可以满足绝大部分人的需求，而且针对手机用户的特点有相当程度的改进。注意，如果你使用的是Android手机，同样也可获得全新功能的3.6.1版本。



美观而方便的主界面　实用的通讯录同步功能

会说话的照片——Talking Photo

很久之前，PC上就有能使照片“说话”的软件。那些软件一般是对照片中的人物进行处理，通过算法设定或人工指定人物的眼、口位置，将照片处理为多张图片组成的动画，再配上一段音频，就能使照片好像会说话一样。在智能手机时代，这类趣味软件的应用更为灵活，它们往往结合了社交网络，使得用户可把随手拍下的照片处理后即时分享。可以想象，当我们拍下了一张好友的古怪照片后，用这类软件处理一下，照片就会立刻变得更有喜剧效果，再马上发送到朋友的空间、博客里，一定会让他快乐地大笑一番。iOS上的这款Talking Photo正是这样的软件，它在同类软件中操作相对简单，且处理后效果较好。软件获取照片有两种方式——“即时拍摄”和“相册导入”，之后软件会进行预处理，数秒后便进入设定眼、鼻位置的步骤。若照片拍摄角度不正或位置不理想，可双指按住照片进行拖拽，将其缩放和旋转。最后，选择“Done”，软件就会进行最后一步处理，该步骤耗时较长，需要耐心等待一会儿。对于处理完成的照片，可将生成的动画以视频或GIF动画格式，发送到Facebook或Email中。

点评：非常有趣的小软件，你甚至可以让一些卡通人物的图片也变得“动起来”。处理后的人物表情丰富，如果将手指按在屏幕上，人物的视线还会随着手指而移动。



对于背景简单的照片，该软件的处理效果极好

横跨多平台监控——PC Monitor

PC Monitor是一款横跨了多个智能手机平台的PC监控软件，它的客户端覆盖了Android、iOS和Windows Phone 7平台，服务端也有Windows x86、x64和Linux等多个版本。笔者以iOS版客户端及Windows x64版服务端为例，服务端大小为3.5MB，需要先安装“.NET Framework 4.0”。安装后首先执行服务端，注册一个账号，它将会与服务端所在的计算机关联。完成后启动服务，即可在客户端登陆该账号，监控对应的计算机。

“丰富的定制性”是这款软件的最大特点，用户不仅可以监控CPU、内存、磁盘的状态，还能对系统的服务、进程、计划任务等一系列项目进行控制。此外在服务端，用户还可具体设置哪些服务、进程等项目可由客户端控制，并能对系统的休眠、重启、关机等权限进行分配。

点评：功能全面且强大的PC监控软件，智能手机上虽已有多款远程操控类的应用，但像PC Monitor这样以监控为主的软件并不多见，值得使用。



对于进程、服务等项目的管理，该软件可谓简便至极

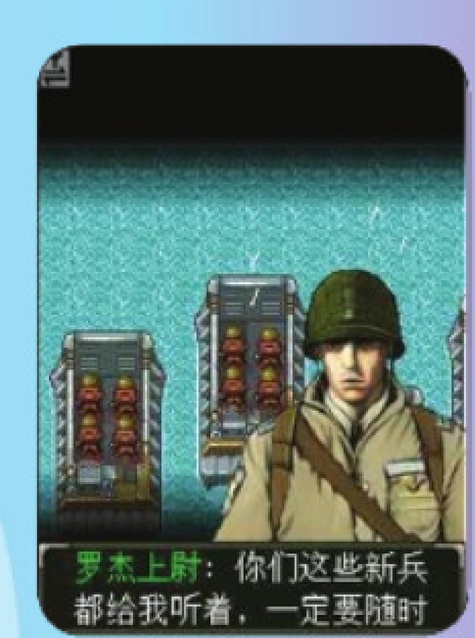
掌上乾坤 核心游戏

战争——男人的游戏

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：653kB □费用：10元 □平台：Java
□类型：STG □下载方式：编辑短信981866发送至10658899
□推荐玩家：喜欢二战题材以及纵版射击类游戏的玩家





《战争——男人的游戏》讲述的是1941年12月7日美军珍珠港海军基地被日本偷袭，罗斯福总统在国会发表了对日宣战演说之后的故事。玩家控制的主角——美军士兵鲍勃，将在东南亚经历对日作战的一系列任务。

该作画面的表现力不错，UI界面清新整洁，人物细节丰富，而且针对环境以及战斗状况，表情也会发生不同的变化。人物之间的对话清晰干练，关卡之间的衔接自然流畅。该作的武器系统颇为丰富，无论是单兵步枪、冲锋枪，还是手雷、火箭筒，种类十分多样，而且每种枪械可携带的子弹数量是有限制的，十分真实。另外各种枪械的威力大小也有所区别，比如手雷、火箭筒等爆炸物，除了当前目标会受到伤害外，周围单位也会受到一定损伤。同时如果拆除一些防空炮或是遇到敌军坦克、碉堡的话，只有手雷与火箭筒才能对其构成伤害。不过在遭遇敌方单兵时，步枪的一枪毙敌比冲锋枪4～5枪才能消灭一个敌人要有效率得多，只不过步枪的携弹量少终究是其致命的缺点。



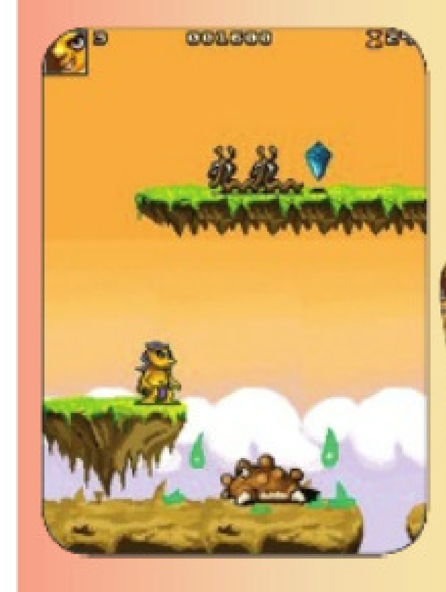
点评：《战争——男人的游戏》的枪械种类繁多，各式武器的威力大小不同，且对于各种敌人有不同的制胜之道，对于喜爱二战题材的玩家不可不试。

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操控	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

终极冒险岛

□版本：1.05 □大小：266kB □费用：8元 □平台：Java
□类型：ACT □下载方式：编辑短信980655发送至10658899
□推荐玩家：对于横版过关类游戏有爱的玩家





看到这个名字，有很多玩家会直接脑补到曾经风靡FC平台的游戏《冒险岛》吧。只可惜今天我们要介绍的《终极冒险岛》并不是《冒险岛》的后续作品，也不是它的复刻作品，而是一款在意大利获奖的冒险类游戏。游戏讲述了巨大的怪物撒哈率领他的手下进入了半精灵族的领地抢走了他们的“精灵之杖”，由于失去了“精灵之杖”，半精灵族的战士们无力抵抗，只能退到附近的一个小岛上苟且偷生。而勇敢的主人公卡克决定与撒哈军团在冒险岛决战。

该作的画面风格独特，主人公半精灵角色野性十足。在冒险的过程中，会有各种各样的小怪挡路，玩家不仅需要在规定时间内到达终点，还要尽量避免或消灭这些小怪，以取得各种分值的钻石、装备等。该作在操作上可谓独辟蹊径，除了上下左右几个常用方向键位外，还支持斜上斜下等4个斜向跳跃按键，这让玩家在冒险中方便了不少。



点评：《终极冒险岛》的画面风格独特，战斗方式乐趣十足，操作手感比较出色，适合喜爱横版卷轴过关类游戏的玩家。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★☆



CS反恐——生死狙击

□**版本：**1.00 □**大小：**347kB □**费用：**10元 □**平台：**Java

□**类型：**STG □**下载方式：编辑短信981293发送至10658899**

□**推荐玩家：**喜欢反恐题材或是Q版射击类游戏的玩家

对于反恐题材的游戏，大家都不会陌生，除了火爆PC平台的单机与网游作品外，我们前面还给大家介绍了很多有意思的手机游戏作品。比如《穿越前线——生化模式》《CS反恐——穿越火线》《CS——反恐狙击》等等。今天我们给大家介绍的《CS反恐——生死狙击》不同于以往的几款，其Q版风格以及有趣的对话，让这款射击类游戏充满了喜感。

该作作为一款射击类游戏，枪械的种类多种多样。在瞄准方面该作采用了一般手机游戏常用的自动瞄准系统，这样使得玩家可以将更多的精力放在操作上。另外该作的关卡类型十分丰富，游戏除了常见的内容外，还有追逐战、救出人质战等等内容，玩家可以通过场景中的车辆、摩托艇追击敌人，或是解救人质。当然，在追击的过程中，敌人也不会一味地任你在后面穷追猛打，他也会扔下一些让你“惊喜”的物品，比如钉子、水雷（水面追逐战）、燃烧瓶以及各种枪械等等。作为玩家，除了拾取必要的武器外，躲避这些可以对你构成威胁的物品才是上上之策。



点评：《CS反恐——生死狙击》的画面清新可爱，战斗时对话轻松搞笑，乐趣十足，喜爱射击类游戏的玩家与喜欢休闲游戏的玩家不可错过。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★☆



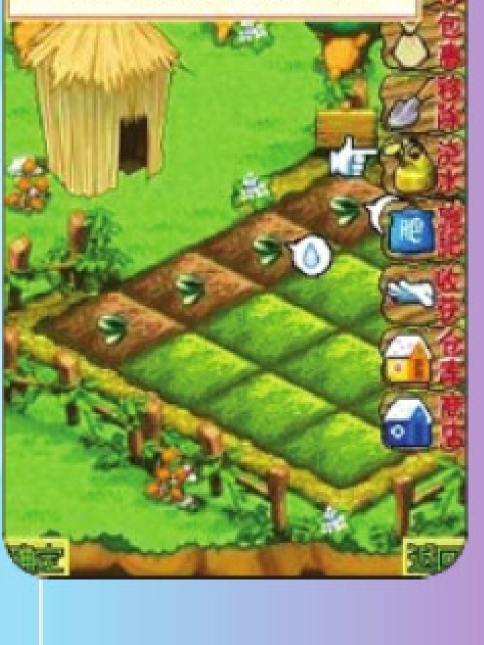
开心农场之田园日记

□**版本：**1.00 □**大小：**729kB □**费用：**12元 □**平台：**Java

□**类型：**PUZ □**下载方式：编辑短信67601发送至10658899**

□**推荐玩家：**对于“种菜偷菜”有大爱的玩家







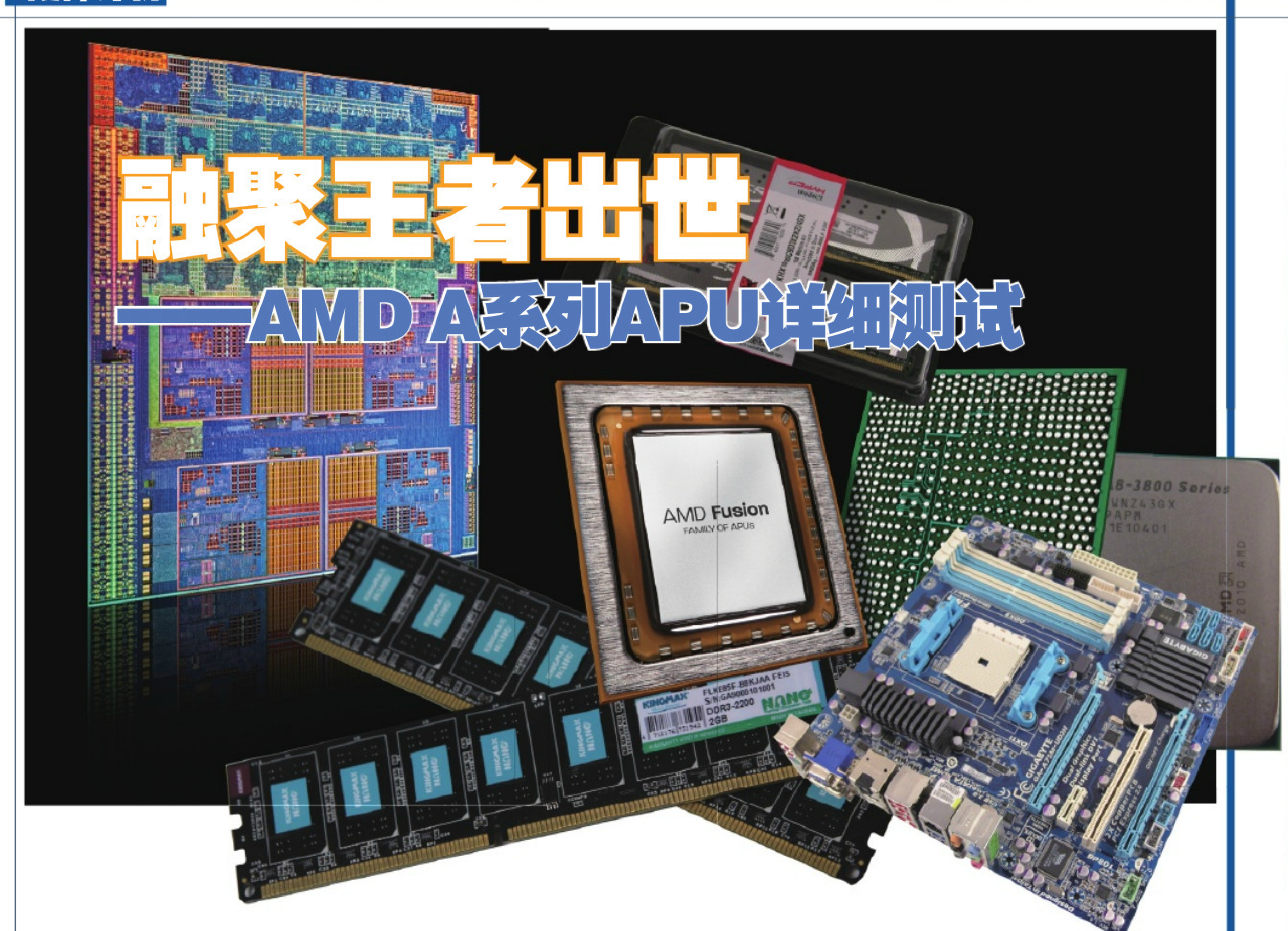
对于时下火爆的PC网络游戏而言，虽然他们的吸金能力无可置疑，但就玩家人数来说，可能连休闲游戏玩家的一个零头都不够，这点从2008年兴起的开心网全民“偷菜”的小游戏就可以看出来。其实早在许多年前的掌机平台就出现了类似的作品——“牧场物语”系列，而且其休闲的乐趣超过了很多RPG或是FPS游戏大作，受到了很多玩家的喜爱。

我们今天所要介绍的《开心农场之田园日记》与“牧场物语”系列还有一定差距，与前面介绍的《开心农场之大战僵尸》又截然不同。《开心农场之田园日记》主要以种植、浇水、施肥、除虫、收获、卖货（获取金钱购买其他植物种子）为主，并没有战斗成分在其中。随着游戏的展开和种植等级的提升，玩家可以种植更多的土地。虽然该作的玩法简单，但是对于从2008年风靡至今的“偷菜”游戏而言，它的乐趣并未完全消失，只是目前版本无法相互联机“偷菜”，多少显得有些乏味。不过据说这项功能将在后续版本中推出，那就让我们拭目以待吧。

点评：《开心农场之田园日记》的游戏难度较低，植物种类多种多样，种植乐趣十足，闲暇时间玩一会儿会让你更快乐。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★
音乐	★★★★★
剧情	★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★





■晶合实验室 魔之左手

一、终极APU出世——Llano

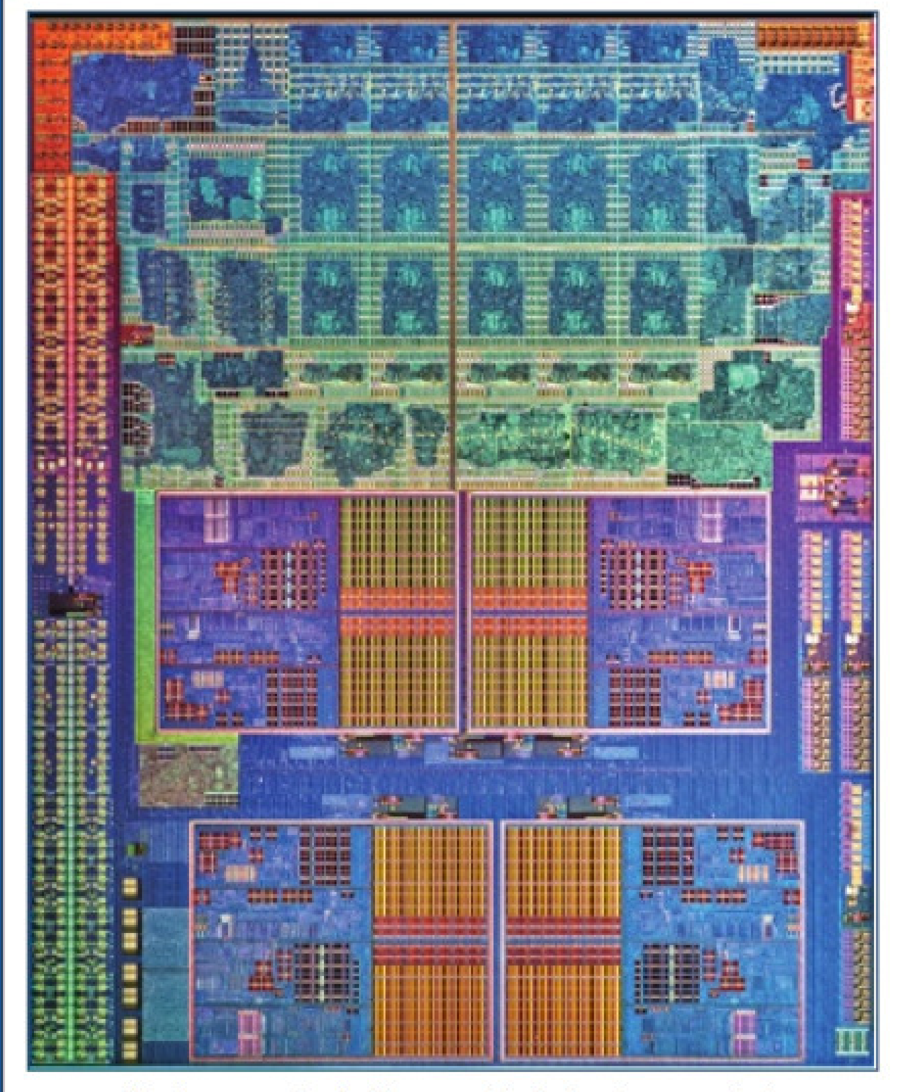
2011年上半年刚刚过去，AMD的C和E系列APU产品在笔记本市场上的成功仍在延续，高性价比笔记本市场中的奔腾处理器几乎已经无法与其抗衡，不过无论是为了争夺更高端的主流市场，或是面临新机会的台式机市场，都需要一款更高性能的产品。就在此时，AMD最新的APU——开发代号为Llano的A系列，终于应运而生，因为初期的推土机架构处理器将没有内置显示单元，Llano是将来一段时间内最强的终极APU，而更强的推土机APU将在2012年降临。

A系列桌面APU规格表

型号	内置显示单元	热设计功耗	核心数量	基础频率	二级缓存	内存频率	流处理器数量	GPU频率	Turbo CORE频率
A8-3850	Radeon HD 6550D	100W	4	2.9GHz	4MB	1866	400	600MHz	No
A8-3800	Radeon HD 6550D	65W	4	2.4GHz	4MB	1866	400	600MHz	2.7GHz
A6-3650	Radeon HD 6530D	100W	4	2.6GHz	4MB	1866	320	443MHz	No
A6-3600	Radeon HD 6530D	65W	4	2.1GHz	4MB	1866	320	443MHz	2.4GHz

A系列笔记本APU规格表

型号	内置显示单元	频率	核心数量	热设计功耗	二级缓存	流处理器数量	显示单元频率	支持内存
A8-3530MX	Radeon HD 6620G	2.6GHz/1.9GHz	4	45W	4MB	400	444 MHz	DDR3-1600/DDR3L-1333
A8-3510MX	Radeon HD 6620G	2.5GHz/1.8GHz	4	45W	4MB	400	444 MHz	DDR3-1600/DDR3L-1333
A8-3500M	Radeon HD 6620G	2.4GHz/1.5GHz	4	35W	4MB	400	444 MHz	DDR3-1333/DDR3L-1333
A6-3410MX	Radeon HD 6520G	2.3GHz/1.6GHz	4	45W	4MB	320	400 MHz	DDR3-1600/DDR3L-1333
A6-3400M	Radeon HD 6520G	2.3GHz/1.4GHz	4	35W	4MB	320	400 MHz	DDR3-1333/DDR3L-1333
A4-3310MX	Radeon HD 6480G	2.5GHz/2.1GHz	2	45W	2MB	240	444 MHz	DDR3-1333/DDR3L-1333
A4-3300M	Radeon HD 6480G	2.5GHz/1.9GHz	2	35W	2MB	240	444 MHz	DDR3-1333/DDR3L-1333


APU核心图，上方的显示核心部分几乎占据了一半的芯片面积

和C、E系列APU一样，A系列的命名方式很简单，直接采用A作为代号，又分为A4、A6、A8等3个不同的配置系列，而每个系列均以3XXX作为型号编号，这两点多少有些在数字上压制对手的意思。

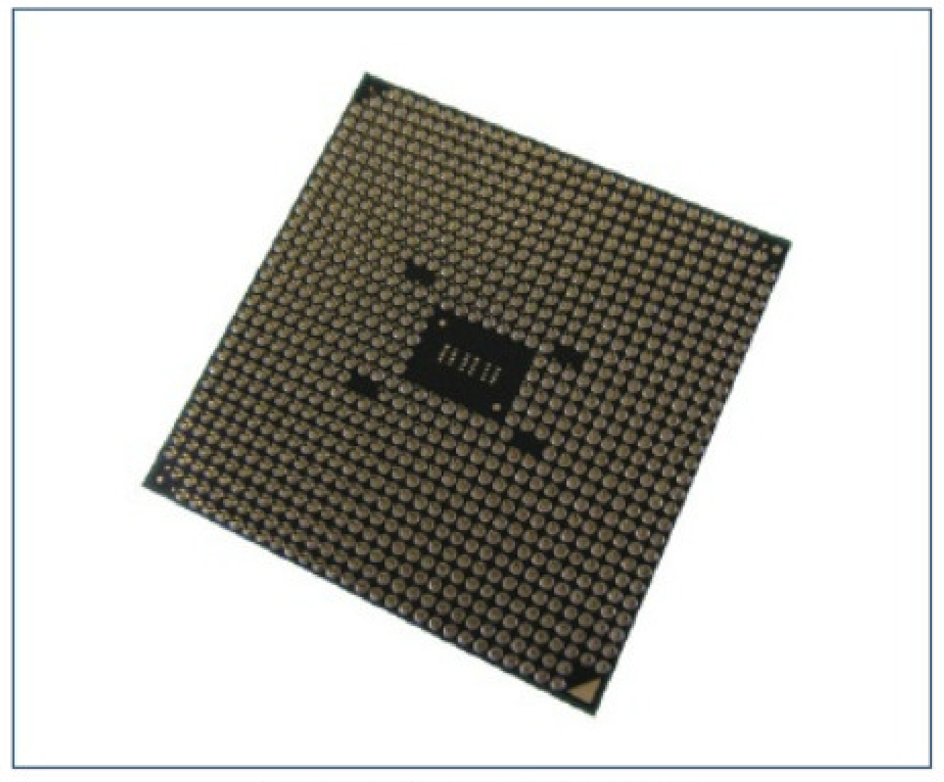
A系列APU将面对移动和台式机市场同时发售，目前来看，台式机市场将主要为A6和A8产品，移动市场则包括更多的A4、A6、A8产品。它们均采用32nm制造工艺，处理器部分来自于羿龙的K10核心，并将每核心的二级缓存增至1MB。而显示核心部分则是最新AMD显示核心——Radeon HD 6系列核心，不过它们的处理器、显示核心等配置有一定的区别。

从表中可以看出，在AMD新的显卡命名规则中，后缀D代表桌面版APU内的显卡，G则为移动版APU内的显卡，而移动版APU也与移动版独立显卡一样，采用了M后缀。并且与对手一样，AMD也为这种高度集成的显示单元提供了新的名称——单显（在桌面版中也称独显核心，但为了在后文中便于区分独立显卡，本文借用单显的称呼），A系列APU还能与独立显卡组建混合交火（CrossFire）双显卡系统（Dual Graphics），即为“双显”系统。

在移动版本中，A系列APU提供了两种功耗模式，45W的较高功耗版本在型号最后又增加了X的后缀，这些产品最明显的区别就是最低频率设置得较高，应该能获得强一些的性能。

二、最强融聚平台——Lynx

A系列平台被称为“Lynx”，除了以A系列APU作为核心外，还提供了相当强的A55/A75/A70M芯片组。A55和A75为台式机芯片组，提供905针脚Socket FM1接口，支持6个SATA3接口、混合交火技术，提供VGA、DVI、HDMI和DisplayPort输出。它们都提供了多达14个USB接口，不过A75的USB接口为4个USB 3.0和10个USB 2.0规格，A55则全部为USB 2.0接口。A70M则对应移动市场，提供772针脚Socket FS1接口，也拥有原生USB 3.0接口等配置。


FM1接口针脚数为905个

随着新的APU出台，AMD的FUSION市场布局基本完成，我们会看到相应的市场策略：

●VISION A8系列电脑将带来Brilliant HD至尊性能，让消费者能同时进行多任务处理、在线游戏与视频编辑。

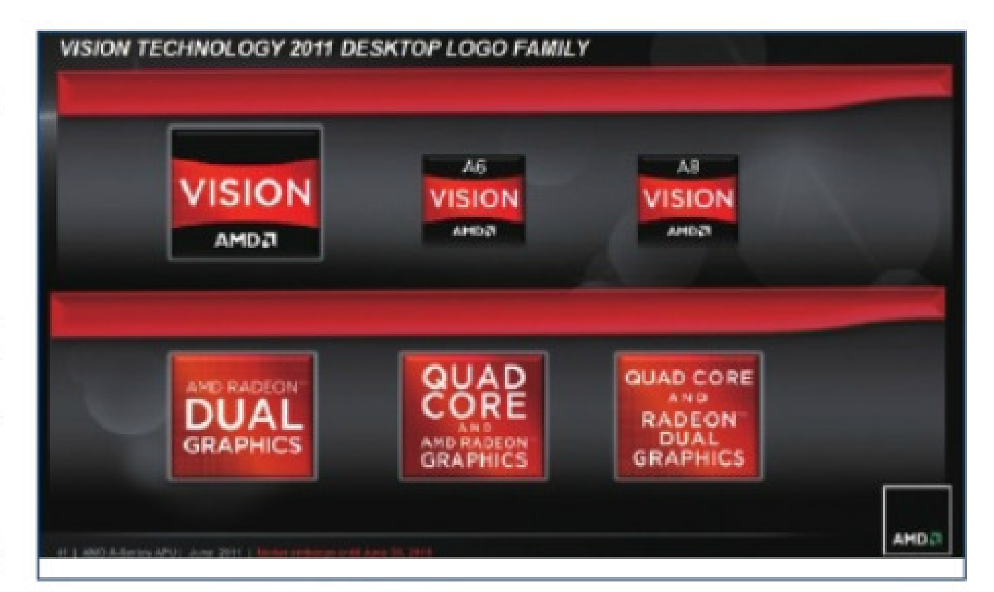
●VISION A6系列电脑将带来Brilliant HD卓越娱乐性能，让消费者能同时进行多任务处理、照片编辑与高清影片播放。

●VISION A4系列电脑将满足Brilliant HD日常应用需求，最适合网页浏览、基本的多任务处理与社交网络。

●VISION E2系列（采用和A系列同样平台的E系列APU）电脑通过AMD Video Accelerator（视频加速器），将带来智能高清应用，可以流畅播放1080的高清影片。

●AMD C和Z系列将为超轻薄笔记本、高清小本甚至平板电脑等带来清晰、便捷的移动计算体验。

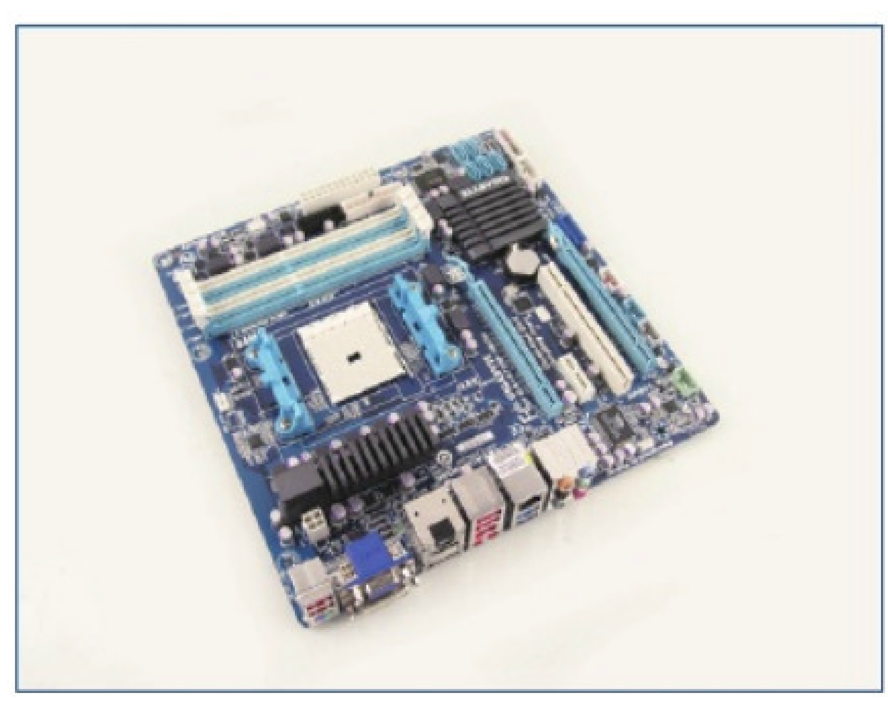
体现在各厂商品牌机上的AMD标识也有一些变化，右图所示的这些图标将提供给OEM厂商，分别标志着采用的APU等级（上排），以及混合交火双显卡配置（下排）。



在目前的APU平台规划中，AMD以E、C系列APU对抗奔腾等低端

处理器和超低功耗处理器，而A4、A6、A8三种较高端的产品也被相应赋予了对抗酷睿i3、i5、i7的使命。但毋庸讳言，A系列APU采用的羿龙核心的确有些老了，在处理器对决中不太可能与对手型号对抗，这也是对手经常拿来“说事儿”的把柄。不过随着处理器和主板报价的公布，市场中却显示出了完全不同的价位对抗模式。最高端的A8-3850的售价也仅有135美元，约合877元人民币，价位其实在i3 2100和i5 2300之间，A75主板价位则为800元左右，与H67主板基本一样。在这样的对应关系下，它的性能表现究竟如何呢？让我们通过下面的测试来了解吧。

三、测试平台介绍



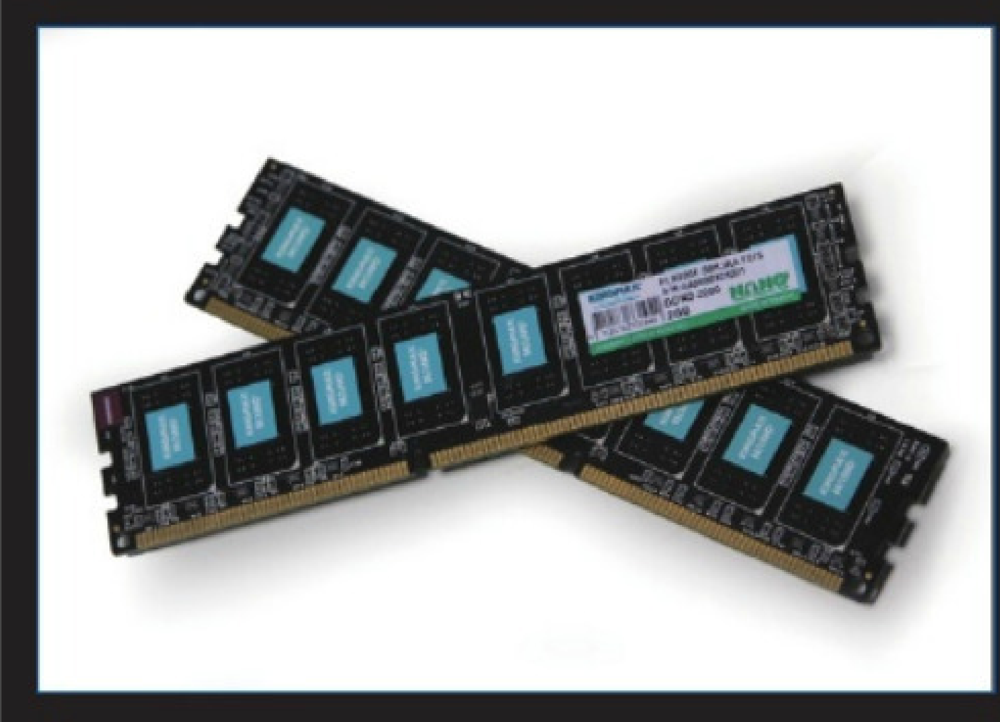


也许是A75的性价比优势太过明显，目前厂商提供的平台全部采用A75芯片，本次测试采用的就是技嘉GA-A75M-UD2H和微星A75MA-G55。

技嘉A75M-UD2H是一款支持最新的技嘉超跑4概念的主板，在稳定性、性能和性价比方面都表现出色；它支持Dual-link DVI连接埠，可提供2560×1600分辨率画面；支持混合交火、最高可支持DDR3 2400内存、3TB+硬盘，双倍铜设计可提供更好的散热能力，独立式USB插槽过负载保护、On/Off Charge关机充电能力、3倍USB供电等功能以及IEEE 1394接口可对数码产品提供支持更好的支持。

微星A75MA-G55为第二代军规主板，提供第二代OC Genie功能，可快速设定超频；ClickBIOS Concept功能，支持用鼠标操作UEFI BIOS；M-Flash功能不仅可通过U盘直接升级BIOS，还可以用来恢复出问题的BIOS，USB接口的i-Charger功能可快速为iPad/iPhone/智能型手机等数码设备充电。它提供了VGA、DVI和HDMI接口。

在测试中我们尽量采用了主板的最新BIOS和驱动，显卡驱动则是11.06b Hotfix版本，在测试中发现一些老型号DDR3内存在支持上有一定问题，因此采用了Kingmax Hercules DDR3 2200内存，2GB×2双通道配置，实际运行在DDR3 1333频率下，另外还采用了希捷7200.12 1TB硬盘、Tt 680W电源。其处理器风扇架均可支持AM3接口散热器，可保护升级用户或生产商的投资。





APU对内存带宽相当饥渴，应适当选择高频率内存搭配

四、实测成绩

1.处理器及整机性能测试

作为融聚平台的APU，其性能并不能简单的以CPU性能进行衡量，我们主要选择了一些反应整机性能和多线程能力的测试，测试时不安装独立显卡。

测试项目	项目（设置）	得分
PCMark7	总分	2368
PCMark Vantage	总分	6858
	内存	4684
	电视与电影	4675
	游戏性能	5125
CINEBENCH R10	单线程	3380
	多线程	12066
Fritz Chess Benchmark	4线程	7144
Super π	4百万位	131.247s
全平台最高功耗	含电源，不包括显示器	137W

2.3D能力测试

在此项测试中我们尽量将实际游戏测试的画质分辨率设置为Radeon HD 6550D可流畅运行的状态，采用在编号上最接近A8-3850内置显卡的Radeon HD 6570显卡进行对比。

测试项目	项目（设置）	Radeon HD 6550D	Radeon HD 6570
3DMark11	总分（Entry）	E1710	E2113
3DMark Vantage	总分（Performance）	P3631	P5302
	GPU（Performance）	3000	4591
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	7.3fps	10.1fps
尘埃3	1280×720 中等设置	51.70fps	70.3fps
潜行者COP	白天（1280×720 中等画质）	49.1fps	70.8fps
失落星球2（DX11）	1280×720 最低设置	45.0fps	60.0fps
生化危机5（DX10）	1280×720 最高设置	51.2fps	72.8fps
街头霸王4	1920×1080 最高设置	46.53fps	63.18fps
furmark	极端折磨模式	43℃	68℃

内置单显与Radeon HD 6570的性能差距很明显，这不是400和480个流处理器的区别，更多的瓶颈应该是内存带宽，内置单显基本可在720p分辨率和中等画质设置下流畅运行最新游戏大作，DX10和DX9游戏甚至可在720p的高画质或1080p中低画质下较流畅地运行。

在测试了几组数据后，我们就放弃了与Intel核芯显卡的对比测试，因为两者根本不在一个级别上，例如要运行生化危机5，Intel最高性能核芯显卡在1024×768、最低画质下只能达到45fps，而A8-3850可使用更高分辨率和最高画质获得51fps的流畅效果，另外前者也不支持DX11，无法运行3DMark11、尘埃3等测试。有兴趣的读者可参考1月下旬刊的新品初评《引领计算新时代——Intel Sandy Bridge平台》和6月下旬刊的新品初评《融合与进化——Intel Z68平台》。

3.异构计算测试

在此项测试中我们选用了HC Benchmark这款最新的异构计算测试软件，相对于其他软件来说，它选择的是更接近我们日常应用的办公、视频、游戏等应用场景。

除了内置显示单元外，这款软件还可让独立显卡参与异构计算，获得更强的性能。在这一测试中，酷睿i5-2300无外接显卡时的总分不足1万，A8-3850的性能优势达到了100%，全平台最高功耗的记录也来自这一测试而非显卡压力测试。

HC Benchmark	A8-3850	A8-3850+Radeon HD 6670
办公应用	4060	5056
视频体验	4242	5157
上网体验	6854	7154
游戏体验	6750	12125
总分	21907	29494

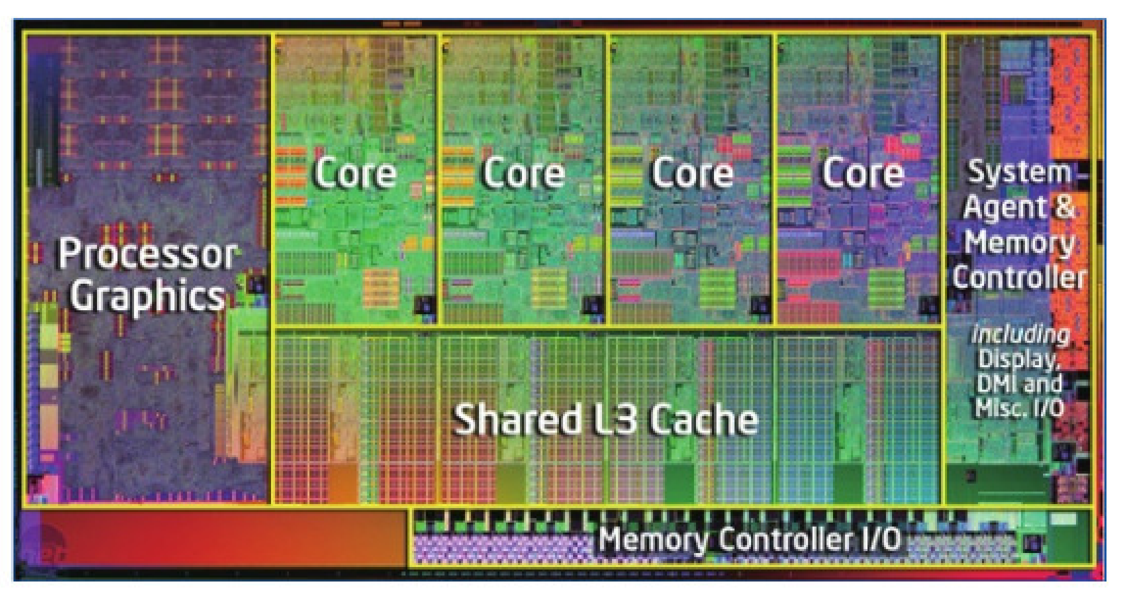
融合还是融聚

虽然目前Intel和AMD的处理器都采用了显示核心与处理器同核设计，但设计思路还是有一定差别的，Intel的融合是将显示核心电路设计和处理器共核设计，两者在电路上的融合非常成功，显示核心可与处理器以超高带宽通信并共享处理器缓存，带来了强大的显示处理能力。核芯显卡内带有视频处理单元，可提供出色的视频处理能力。其显示核心的设计相对简单（高端型号也仅有12个视频处理单元），而处理器则采用了最新最强的设计，通用计算性能强大。

而AMD的融聚概念则有一些区别，在ATI和AMD合并初期就提出了融聚的概念，从目前看来，其中心其实并不在硬件电路的设计上，而更多的是通过不同架构的产品，以更好的配合方式获得强大平衡的整体性能。融聚Fusion平台其实在显示核心尚未和处理器集成时就已经出现，但毫无疑问APU才是融聚平台真正理想或接近理想形态的产品。

从某种角度来讲，APU与Intel的Sandy Bridge是不同的产品，它在GPU与CPU的集成融合方面走得更远，其核心面积中的GPU部分已经占据了近一半的芯片面积，它已经不应该算作CPU了。无论在C、E还是A系列中，显示单元的设计不是仅为了提供基本的视频能力，而是希望能尽量完全发挥CPU部分的能力。

另外对APU来说，显示单元也不仅是为玩家准备的一种解决方案，而是充分利用了目前GPU设计中的大量并行处理单元，与处理器部分配合进行异构计算，以获得更强大的性能。



Sandy Bridge核心内置显示核心（最左侧区域）所占的面积比例远小于APU中的显示核心

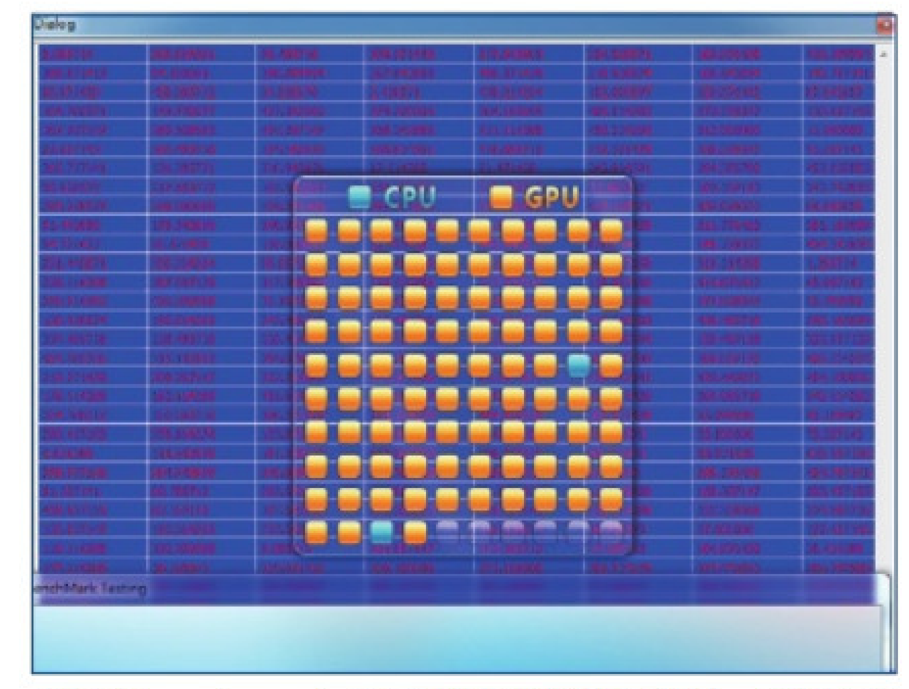
异构计算

异构计算其实就是在不同的硬件架构中进行某些运算，或自动将更适合的进程分配到系统中不同架构的处理单元，进行共同处理。这一方式在科学计算领域已经运用得相当广泛，例如NVIDIA和AMD的GPU就都有通用计算能力，还为此开发过分布式计算软件甚至是FireStream等专业加速卡。

尽管目前异构计算应用还很少，但随着CPU中集成显示单元成为主流，且新一代显示单元都采用了大规模并行架构，这已经是未来的发展方向，Intel也计划在未来的处理器中加入这一能力。

通用异构计算API——OpenCL已经面世，而且被很多厂商接受，不过针对个人应用的异构计算实例还不多，有暴风影音的锐·加速版和IE9、Office2010的硬件加速等，前者可在暴风影音官方网站的暴风实验室页面下载。

目前已经有数款异构计算测试软件，但它们不像HC BenchMark一样可反映在常见应用中的表现，例如DirectX 11 SDK Nbody Gravity用于计算“N体”问题，更多是科学计算能力。SiSoftware Sandra也有通用计算性能测试，但偏重理论性能，不太直观。



HC Benchmark中不同的应用在GPU、CPU之间的分配，当出现大量细碎简单的处理，例如表格处理时，GPU的大量线程承担了绝大多数工作

4.还能更强——混合交火双显和内存超频实测

由于APU的内置显卡与处理器、内存控制器电路已无法分离，因此超频时CPU和GPU部分频率及内存频率会一起提升，性能增长更明显，但对整个平台和DIYer的能力要求也更高，对没有太多经验用户来说，可期待未来的黑盒型号。

APU中单显与CPU共用内存带宽的模式，使得原先还比较宽裕的系统内存带宽变得捉襟见肘，而A75主板也因此大都支持高频的DDR3 1866内存，所以采用高频率双通道内存成为提升系统性能最简单的方式。单显和高性价比的中端显卡配合，用混合交火的方式简单快速地提升性能，需要注意的是混合交火最好采用与APU单显配置类似的中端显卡（包括显存容量），才能获得最大限度的性能提升。

测试项目	项目（设置）	DDR3 1600	Radeon HD 6570混合交火
3DMark11	总分（Entry）	E1815	E2870
3DMark Vantage	总分（Performance）	P4068	P6106
	GPU（Performance）	3400	5447
尘埃3	1280×720 中等设置	56.9fps	70.06fps
潜行者COP	白天（1280×720 中等画质）	54.9fps	91.0fps
生化危机5（DX10）	1280×720 最高设置	58.6fps	84.2fps

将内存提升至DDR3 1600后，APU的3D能力提升非常明显。在混合交火测试中，可在大多数项目中获得比独显高40%以上的成绩，游戏可用的画质、分辨率其实提高了一个档次，不过也出现了尘埃3这样对其支持度很差的游戏。

总结：

目前尚没有同时为Intel和AMD新平台优化的视频压缩软件可供测试，不过从一些测试结果看，Sandy Bridge强大的视频处理能力，似乎也是借助了类似异构计算的方式实现的，Intel应该也认同了异构计算的前景。而从理论上讲，WiDi、高速视频处理等能力在APU架构中应该也可实现，但需要期待驱动、软件和硬件的进一步开发完善。

从测试数据可以看出，A8-3850平台在3D性能、API支持等方面都有非常明显的优势，虽然纯处理器性能没有什么优势，但与同价位对手相比也不落下风，Radeon HD 6670在这一平台的测试成绩甚至和在酷睿i5-2500K平台上惊人地接近（可参考本期新品初评和7月上旬刊的新品初评《AMD双路出击——AMD RADEON HD 6670/6450显卡》），后者的价格比APU平台要贵得多，说明对中端显卡和配置来说，A8-3850的CPU能力也绝对可以满足需求，不存在处理器性能不足的情况。而且APU在即将到来的异构计算、多核心处理等方面非常强大，且扩展更灵活，不过处理器核芯与单显核芯对内存带宽的争夺问题比较明显，这也许会促进停滞了很久的内存规格升级。

而在AMD一度有些落后的软件优化与开发方面，伴随A系列APU的上市，也涌现出了不少独特、有趣，而且实用的软件及应用。例如在视频方面，就有MotionDSP vReveal视频增强软件，可增加清晰度、稳定度、扩展视频尺寸，甚至是增强视频色彩。ArcSoft也将推出能够利用AMD APU和显卡计算提高视频清晰度的软件，AMD新的驱动中更是提供了硬件级的视频稳定功能。

AMD的A系列APU并非是以高性能取胜的产品，而是为我们展现了一种高性价比的解决方案，性能足够、功能丰富、低功耗的A系列APU产品平台总价不足1700元，对中端用户来说是不小的诱惑，相信它将很快成为一款明星产品。至于高端用户，强大的推土机架构处理器已经呼之欲出，追求高性能的AMD忠实用户们也将迎来新的旗舰级产品。P

以苹果之名
4款一线品牌iPod音箱对比选购



■四川 三牛

相信很多人都佩服苹果（Apple）公司的创新理念与市场推广策略。因为只要是苹果推出的产品，无论iPod数码播放器，iPhone音乐手机或者iPad平板电脑，还没有上市前就已经成为全球焦点，而推出市场后更注定要卖个满堂红，确实相当厉害。

不过最叱咤风云的产品一定非iPod莫属。其厉害之处不仅是从索尼手上抢走了随身听王者的宝座，而且令其他大小品牌俯首称臣，推出各种各样的周边产品，且年复一年，无间断地推陈出新。

近期又有多款全新的iPod音箱登场，这其中包括索尼、先锋等传统的一线音响品牌。笔者今天就为大家简单介绍这些iPod音箱新品的功能特点和使用感受，有购买打算的朋友不妨作为选购参考。

一、4款iPod音箱简介

（一）Philips DCM580



我们常见iPod音箱均采用小巧的底座式设计。而Philips（飞利浦）DCM580却剑走偏锋，圆柱形的音箱令人耳目一新。这款音箱的高度超过一米，内置4.1声道扬声器单元，输出功率达140W，配合“Pure Digital”数字声音处理技术，大大减少了声音失真问题。

Philips DCM580与苹果iPod/iPhone相连接的底座采用旋转式设计，并设有耀眼夺目的海蓝色背光灯。当关掉房间里的全部灯光时，更添浪漫气氛。

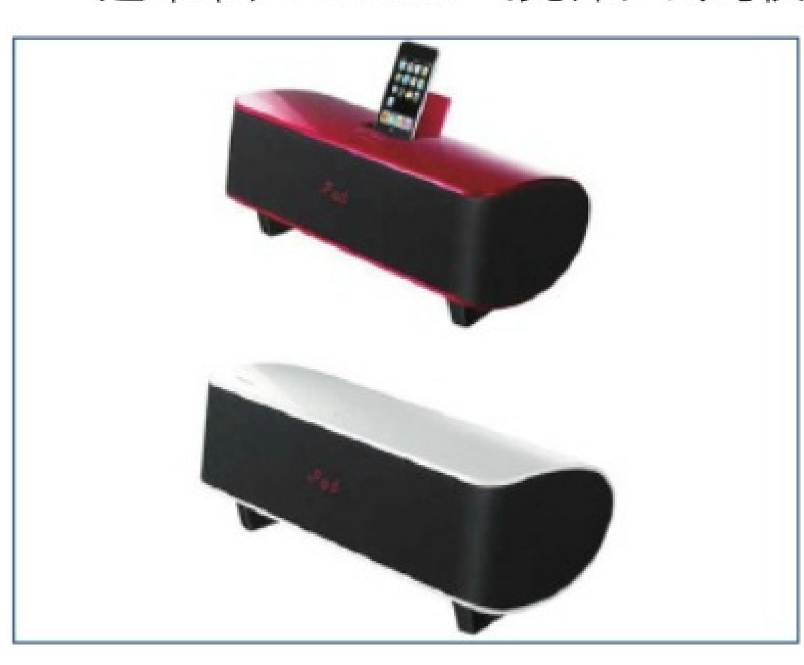
除可连接苹果数码产品播放音乐之外，这款音箱还设有吸入式CD盘，以及USB接口、3.5mm音频等输入接口，可供用户连接不同的音频信号源。这款音箱内置一种名为“Living Room”的音场处理技术，能够大大幅拓宽输出声音的扩散范围，让用户处在音箱周围的任何一个位置，均可享受到同样高质量的音乐效果。

支持苹果产品： iPod touch 1/2代、iPod classic、iPod nano 1/2/3/4代、iPod 5代、iPod mini、iPhone

参考售价： 3999元

（二）Pioneer XW-NAS5

近年来，Pioneer（先锋）公司积



极发展数字功放机，在该公司最新款的iPod音箱XW-NAS5身上，也是使用合计60W输出功率的数字放大器，来驱动一个1英寸半球型高音、一个2英寸中高音单元及一个3.5英寸超低音单元，组成3路3单元的2.1声道音箱系统。

先锋XW-NAS5音箱采用弧形双层强化结构设计，提供Video和分量视频输出接口，让用户可以连接电视机欣赏iPod内的视频片段和相片。同时，也可通过3.5mm音频接口连接其他音频信号源。此外，用户可另购蓝牙接收器，以无线方式连接手机播放音乐。

这款音箱内置“Advance Sound

Retriever”声音修正技术，是专门为优化数字压缩音乐（如MP3）而设计的。它还有一项有名为“Sound Scape”的有趣功能，提供如欧洲街道声、黑胶唱片声等6种环境声音，然后与正在播放的音乐混合，实际作用虽然不大，但效果颇为新奇。

支持苹果产品： iPod touch、iPod classic、iPod nano 1/2/3/4代

参考售价： 3899元

（三）Sony RDP-X80iP

虽然被苹果取代了随身听王者地位，但索尼公司并没有因此而拒绝推出



iPod周边产品，最新登场的是iPod音箱RDP-X80iP。这款音箱内置的数字放大器提供40W输出功率，并配备特长双导管长冲程单元，大大增强低频的量感和延展效果。该音箱除可在家中使用，内置一块2000mAh锂电池（型号为NH2001 RDP），可让用户带到户外连续播放7小时音乐。

索尼RDP-X80iP音箱没有太多花哨的功能，除可连接iPod/iPhone等苹果产品播放音乐外，只设有3.5mm音频接口，让用户连接其他音频播放器。

支持苹果产品： iPod touch、iPod classic、iPod nano、iPod mini、iPhone

参考售价： 2080元

（四）Revo Heritage

Revo是来自英国的音箱品牌，它旗下的iPod音箱产品功能都非常全面，可说是多面手。最新推出的Heritage音箱内置DAB、DAB+数字收音机，还支持WiFi及以太网连接功能，让用户随时收听世界各地的网络电台节目，或者是连接电脑以流媒体方式播放音乐。

这款iPod音箱不仅功能先进，而且使用了美国加州的胡桃木箱体，再加上古董收音机的外观设计，与“Heritage”（传统、遗产）之名非常匹配。



Heritage音箱设有3.5mm音频、USB输入接口，以及3.5mm耳机、光纤、AV输出接口，让用户可根据需要连接各种音频源或影音播放器材。

支持苹果产品： iPod Touch、iPod nano 1/2/3/4代、iPod、iPod classic、iPod mini、iPhone

参考售价： 2250元

二、试用感受

了解过4款iPod音箱的功能特点后，相信大家更感兴趣的是它们实际使用时的表现如何？为此，笔者专门进行了一番简单的对比测试。需要说明的是，由于笔者水平有限，以下测试结果仅供参考。

（一）音质比较

笔者分别将4款音箱连接第2代iPod touch数码播放器（16GB版），试听一首收录于《孙燕姿My story，Your song经典全纪录》专辑中的歌曲《Hey June》（WAV无压缩音频文件格式）。

通过比较4款音箱的音质效果，笔者个人的感觉是先锋XW-NAS5的音质较佳，低频圆润有力，能听到富有感染力的人声效果，营造的音场也较开扬。其次是索尼RDP-X80iP，这款音箱有不亚于先锋XW-NAS5的低频表现，而且没有盖过中频人声和高频乐器声，表现令人惊喜。飞利浦DCM580与Revo Heritage则略为逊色，前者播放的高音有点散乱，表现力不从心；后者的低频缺少震撼力，人声感染力也一般。

（二）操作比较

4款iPod音箱都附送有遥控器。其中飞利浦、索尼及Revo可通过遥控器选播专辑和歌曲。先锋只能作快进、快退、暂停、下一曲等基本操作，切换专辑必须在iPod上进行，颇为不便。

而操作反应方面，索尼和Revo两款音箱均非常灵敏，切换信号源也很快。飞利浦的操作反应稍慢一点，而且由于它的控制面板设计成斜面式，使得iPod屏幕向上倾斜，听众坐在低矮的沙发上看不到正在进行什么操作。

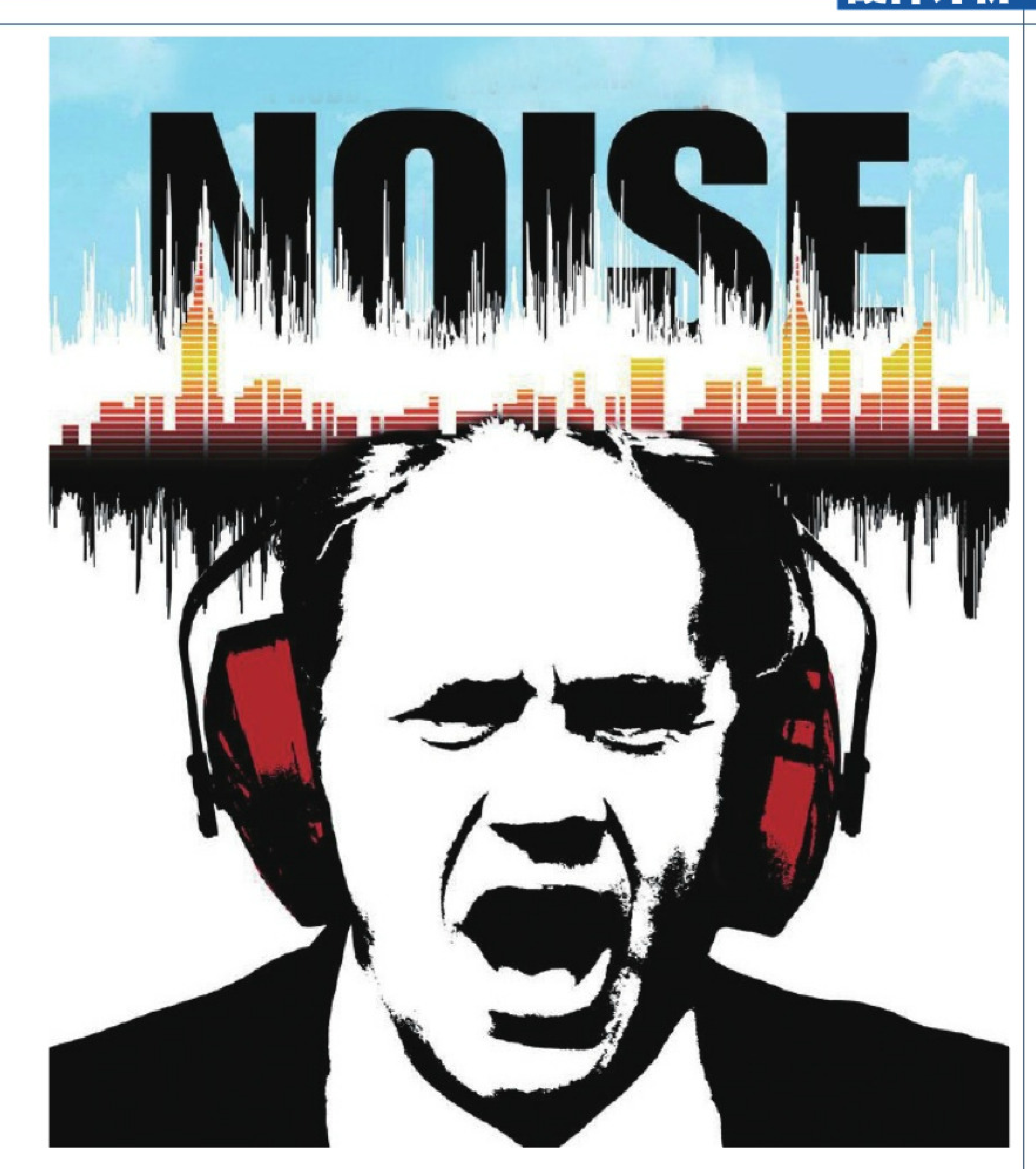
三、结束语

由于苹果数码产品的影响力越来越大，使得众多传统音响大厂也不得不向它低头，推出各种各样的周边产品。以本文介绍的iPod音箱为例，可谓各有自己的特色，其中，功能丰富、操作灵敏的Revo Heritage对爱尝新鲜功能的年轻用户有绝对的吸引力。不过，另外3款音箱也有其出众卖点——飞利浦DCM580音箱的圆柱造型个性十足而且方便摆放，适合讲究外形的用户；先锋XW-NAS5音质之高毋庸置疑，适合追求高质音乐的用户；索尼RDP-X80iP则胜在移动性好，方便户外活动时与众同乐。至于应该选择哪一款产品，“萝卜青菜，各有所爱”，大家可根据自己的喜好和需求而定。P

声音的精灵

降噪耳机对比选购指南

■四川 严宾



现在便携式数码播放器（如MP3、MP4）和音乐手机日渐普及，戴着耳机听歌的音乐迷随处可见。根据一项调查显示，早在3年前的2008年，中国市场的耳机销量就已达到5亿对，这个数字足以令耳机厂商目瞪口呆，继而垂涎三尺。不过，在大街上听歌时人多车多，噪声不绝，外界噪声往往会盖过耳机中的音乐声，令听歌的乐趣大减，此时专门用于隔绝噪声的降噪耳机便派上了用场。这类耳机声称能阻挡外界85%以上的噪声，一些军用型号还可近距离隔绝飞机上的引擎声甚至是大炮的轰鸣声！

看到这里，可能很多人会感到怀疑：有这么厉害吗？就算高端型号有那么强，讲究性价比和压缩成本的消费级降噪耳机的表现又怎么样呢？笔者今天就为大家专门收集到市场上热销的5款降噪耳机代表产品，并对其进行简单对比测试，以了解降噪耳机的隔音能力究竟如何。感兴趣的朋友，特别是正准备为自己暑期的出游或享乐购置耳机的朋友们，不妨将其作为选购的参考。

一、降噪耳机的分类

降噪耳机一般可分为被动式降噪（PNC：Passive Noise Cancelling）和主动式降噪（ANC：Active Noise Cancelling）两种。

（一）被动式降噪

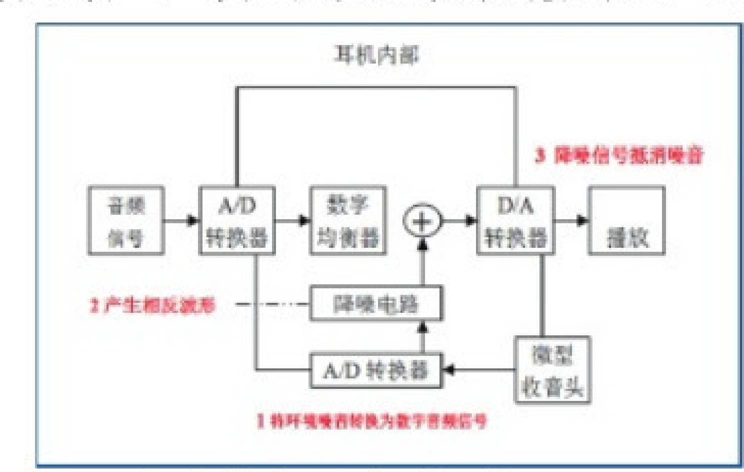
被动式降噪耳机主要通过包围耳朵形成封闭空间，或者采用硅胶耳塞等隔音材料来阻挡外界噪声。由于噪声没有经过降噪电路芯片处理，一般只能阻隔人声和低频噪声。

（二）主动式降噪

主动式降噪耳机带有与外界噪声抗衡的降噪电路，它们大部分采用体积较大的头戴式设计，可利用耳塞棉和耳机外壳等构造阻挡外界噪声，进行第一轮隔音，同时也为了有充足的空间安装主动降噪电路及电源。

不同耳机品牌的主动式降噪耳机降噪技术大同小异，都是在耳机外壳中安置一个微型收音头，用来接收外界噪声（Abmient Signal），然后进行分析，并计算出噪声的频率和波段。接着耳机会产生相反的音频频率（Signal in phase opposition），借此抵消外界的噪声。不过需要进行说明的是，主动式隔音耳机在打开电源时才能启动降噪功能，所以这类耳机均外置或内藏一个电池盒。

从图中可见，收音头接收到的外界噪声，首先会经过降噪电路处理，计算出相反的频率后，再跟输入的音乐信号结合，最后输出到耳机单元供人欣赏。



主动式降噪耳机的工作原理图

二、5款降噪耳机代表产品简介

以下笔者为大家搜集到市面上销售的5款具备降噪能力的耳机。

（一）铁三角ATH-ANC7b

日本铁三角（Audio Technica）公司在2007年推出了第一代主动式降噪耳机ATH-ANC7。作为它的后续机型，ATH-ANC7b同样采用该公司专利的QuietPoint降噪技术。在耳机侧面设有微型收音头，用来接收环境噪声，用户装上一节AAA（7号）电池即可启动降噪功能。厂商表示，此耳机能有效消除85%的外界噪声，无论是在街上或任何有噪声的环境中，均能享受到宁静的音乐世界。



技术规格：

频率响应：10Hz~25kHz

插头：3.5mm

阻抗：300Ω

线长：1.4m

灵敏度：109dB/mW

重量：210g

参考售价：1499元

（二）AKG K480-NC



奥地利爱科技（AKG）公司推出的K480-NC是该品牌首款主动式降噪耳机，采用独有的Unique 3D-Axis折叠式造型，体积小巧，方便携带。耳机部分采用开放式设计配以厚耳塞棉，同样能达到被动式的隔音效果。另外，耳机左侧使用专用的接线连接独立降噪器，打开降噪功能后能隔绝约85%的人声、汽车声及一般噪声。

技术规格：

频率响应：11Hz~30.5kHz

插头：3.5mm

阻抗：32Ω

线长：1.1m

灵敏度：127dB/mW

重量：125g

参考售价：1750元

（三）索尼MDR-NC500D



日本索尼（SONY）公司推出的头戴式降噪耳机MDR-NC500D，采用S-Master全数字放大技术和独立降噪引擎（DNC）。其人工智能消除噪声（AING）功能共有3种自动降噪模式，“Mode A”针对空气压力和引擎声音；“Mode B”主要消除公共汽车和火车上的引擎声；“Mode C”则用于消除办公室环境中的噪声，如电脑、空调机、复印机等发出的噪声。

技术规格：

频率响应：5Hz~24kHz

插头：3.5mm

阻抗：厂商未提供

线长：1.6m

灵敏度：102dB/mW

重量：195g

参考售价：3100元

（四）森海塞尔PXC350



PXC 350是德国森海塞尔（Sennheiser）公司制造的Travel系列降噪耳机中的最新型号，其体积相比其他品牌要大一些。采用自家的NoiseGuard 2.0降噪技术，能有效消除90%的外界噪声。与上一代的NoiseGuard Advanced技术相比，降噪效果得到进一步提高。此外，耳机耳罩可完全包裹耳朵，让用户无论身在何处都能享受宁静的音乐。

技术规格：

频率响应：8Hz~28kHz

插头：3.5mm

阻抗：150 ohm

线长：1.4m

灵敏度：108dB/mW

重量：230g

参考售价：3200元

（五）博士QuietComfort 15



早在20多年前，美国博士（Bose）公司就已经开始研发降噪耳机。该公司新发布的QuietComfort 15降噪耳机采用最新的Acoustic Noise Cancelling技术。耳机外部设有收音头，能即时产生出相反的低频信号来抵消噪声。此外这款耳机运用最新的TriPort技术，通过耳机外壳的排气孔，能使高、低音各个频段的输出效果更自然，重现完美的音色。

技术规格：

频率响应：厂商未提供

插头：3.5mm

阻抗：厂商未提供

线长：1.6m

灵敏度：厂商未提供

重量：207g

参考售价：2050元

三、降噪效果对比测试

了解过5款降噪耳机的技术特性后，相信消费者更感兴趣的是其降噪能力和音色效果如何，为此，笔者进行了一番简单的对比测试，供大家作为参考。

（一）测试方法

笔者在公共汽车上用苹果iPhone手机播放MP3编码的数字音乐。测试时把iPhone手机的输出音量调为一半大小。播放的歌曲是蔡琴的一首慢歌《新不了情》，以便考验耳机的降噪能力是否真实有效。



苹果手机拥有不逊于其数码播放器产品的出色音质

（二）降噪效果

1.铁三角ATH-ANC7b

笔者坐在靠近汽车引擎的位置，然后戴上铁三角ATH-ANC7b耳机并打开降噪功能后，感觉汽车引擎声立即消除掉80%以上，而且人声和车上广告的声音几乎被完全消除。

接着，笔者将iPhone手机的音量调小一点，在这种情况下则微微听到些噪声。总的来说，铁三角ATH-ANC7b耳机的整体表现中规中矩。

2.AKG K480NC

这款耳机使用开放式耳罩，虽然贴耳式的耳塞棉能够隔挡部分声音，但没有播放音乐时仍能听到汽车引擎所发出的机械噪声。

当打开降噪功能并播放音乐后，引擎声、乘客的谈话声马上变得很小，只听到轻微的噪声，对听歌不足以构成影响。不过，当播放音量较大的车上广告时，笔者仍听到一定的背景噪声。

3.索尼MDR-NC500D

在5款降噪耳机中，索尼MDR-NG500D是唯一提供多种降噪模式的型号。笔者在车上打开耳机的降噪功能后，大部分的噪声均被消除。但突然其来的声音（例如小孩子的哭声），由于耳机自动选择的降噪模式来不及产生相反的频率进行抵消，所以仍会隐约听到孩子的哭声。

笔者在此时按下功能键，让耳机根据环境再次自动选择降噪模式后，小孩哭声就会被消除掉，几乎达到完全隔音的效果。

4.森海塞尔PXC350

森海塞尔PXC350耳机的体积最为庞大，但佩戴效果却最舒服，而且即使未打开降噪功能，其被动式的隔音能力也是5机之冠。

打开降噪功能后，效果非常出众，几乎能够隔绝任何外在噪声，刺耳的小孩哭声也被降噪功能消去，达到绝对隔音的效果。

5.博士QuietComfort 15

博士QuietComfort 15耳机无论外形设计和降噪效果，均跟铁三角ATH-ANC7b耳机不相伯仲。在没有打开降噪功能前，包围式的耳塞棉已经能隔绝一定的人声。

打开降噪功能后，坐在笔者旁边乘客的讲话声完全消失了。但一些尖锐的频率，例如小孩的哭声、碰撞座椅的声音却不能完全消除。

（三）音色效果

对于发烧友而言，可能担心耳机打开降噪功能后影响音色效果，为此笔者也作了一些测试。

1.铁三角ATH-ANC7b

这款耳机的音色细腻，没有因为打开降噪功能而影响音色的表现。宁静的背景音乐（如琴声等）仍可在噪声环境下听得清清楚楚。不足之处是，高频延伸不能达到快起快落之感，反应速度有点慢。

2.AKG K480-NC

AKG K480-NC耳机在高、中、低音等各个频段的表现以中频部分更为突出，人声甜美，而且歌曲起伏的动态也能听出来。

3.索尼MDR-NG500D

索尼MDR-NG500D耳机没有因为打开降噪功能而影响到音色效果。不过，笔者感觉索尼耳机的声音有点数码化，虽然音色非常细腻，但欠缺音乐原有的柔和感觉（即“胆味”）。

4.森海塞尔PXC 350

森海塞尔PXC 350耳机是细腻度最高的机型之一。它的高低频动态反应速度快、人声清晰圆润，也不会像索尼耳机般过于硬朗，无论人声和音乐都恰到好处。

5.博士QuietComfort 15

这款耳机的音色较暖，感觉是一种比较柔软的味道。高、中、低音等各频段并没有受到降噪功能影响，即使是音乐中最宁静的段落也没有被噪声盖过。

（四）漏音效果测试

大家有没有试过在搭乘电梯时，听到旁边乘客的耳机播放着什么歌曲？为此，笔者对5款降噪耳机的漏音情况进行了测试。

测试方法是：使用分贝计摆放在离耳机0.5米的地方，并用苹果iPhone手机播放相同音量的歌曲，测试哪款耳机的漏音情况最严重。

1.铁三角ATH-ANC7b

分贝计数值：57～62.5dB

漏音数值*：17dB

注*： 漏音数值=分贝计数值-环境噪声

2.AKG K480-NC
分贝计数值：52～59dB
漏音数值：13dB

3.索尼MDR-NG500D
分贝计数值：50.5～58.5dB
漏音数值：12.5dB

4.森海塞尔PXC 350
分贝计数值：50.5～58dB
漏音数值：12.5dB

5.Bose QuietComfort 15
分贝计数值：55～60dB
漏音数值：15dB

从以上测试结果可知，在5款降噪耳机中，以森海塞尔PXC 350和索尼MDR-NG500D的漏音最为轻微。不过，各款耳机之间的漏音数值差距仅为5dB左右，大约等于敲键盘时发出的音量，所以即使耳机都有漏音现象，其实影响并不算太严重。当然，用户如果把音量调高，漏音程度也会相应增大。

四、降噪耳机的选购和使用要点

（一）别被阻抗值误导

通常头戴式耳机的阻抗值为8～32Ω、灵敏度100～120dB。而有些降噪耳机的阻抗值却高达300Ω，灵敏度最低只有102dB/mW。手机和MP3/MP4的输出能力岂不是很难推动这些耳机？那倒未必。

从理论上看，耳机的阻抗值越高、灵敏度越低，对播放器输出功率的要求也越高。而降噪耳机的技术规格中虽然标示为高阻抗值，但主动降噪耳机带有电源，开启电源后，其实际的阻抗值会降低。再者，降噪耳机多内置电子功放，因此基本上任何播放器均能推动这类降噪耳机。

（二）注意使用安全

从安全角度而言，零噪声的耳机未必是最佳选择。因为在零噪声的环境中听音乐，会令使用者对环境危险的警觉性降低。在街上使用时，更可能因为听不到汽车的喇叭声而发生意外。

因此，用户应尽量避免在街上使用降噪耳机，即使要用也应加倍注意环境情况。如果在飞机上使用，还应格外留意飞机上指示灯的提示。

（三）携带飞机用转换插头



降噪耳机连接MP3/MP4播放器的插头，一般为3.5mm的插头。而飞机上使用的则是较大的6.3mm插头或3.5mm双孔插头。所以，如果在飞机上使用降噪耳机收听或收看机上节目，必须使用转换插头。当然，有部分品牌的降噪耳机已经附送转换插头。

（四）高频噪声最难对付

主动式降噪耳机并不能百分之百地完全隔音，其中以高音最难隔绝。这跟波长和耳机降噪能力有关。

由于同介质中的声音速度恒定，因此频率越高的声音（就是听起来越尖利的高音），波长越短，每一波长的频响时间就越短，通过接收器的时间也越短。以普通成年男性的声音为例，其频率约为500Hz，空气中此频率的波长为0.6m；但人类发出极限高音为2000Hz，波长就只有0.15m；而极限听音达到20 000Hz，波长仅有0.015m，遇到这种高音时，耳机的降噪处理电路需要在极短时间内反应、接收、识别、计算并输出相反的频率来抵消噪声。因此对付高音时，对降噪耳机的要求也较高，越高频的噪声越难消除。佩戴降噪耳机亦难以隔除该类噪声，低频率的炮声反倒是相对容易消除的了。

（五）“呼呼”背景声音是正常现象

当用户戴上降噪耳机时，往往会听到“呼呼”的声音。这是怎么一回事呢？

原来，室内环境的噪声一般为40～60dB，室外则为60～80dB。我们生活在大气压下，耳朵早已习惯了40～60dB分贝的噪声，而且脑袋也会把该分贝作为标准来记住。当降噪耳机戴到耳朵上后，由于耳朵承受的压力有所不同，加上被动式隔音功能开始产生一定的降噪效果，所以当没有播放音乐时，人的耳朵便会听到“呼呼”声，这属于正常现象。

五、结束语

一直以来，降噪耳机在影音大家庭中只能算不起眼的“小众玩意”。但随着便携式数码播放器和音乐手机的日趋普及，降噪耳机已经成为一座没有开发的“金矿”。近年来，它越来越引发人们的关注和兴趣。而单就本文介绍的5款降噪耳机产品来看，笔者个人的感觉是各有特点，其中以森海塞尔PX350和索尼MDR-NC500D的表现更为出众一些。如果是追求携带方便的用户，建议在二者中选择体积较为小巧的索尼NC-500D。而如果是要求绝对零噪声的“太空人”，则森海塞尔PX350是不二之选。此外，从便携性和性价比来看，表现中规中矩的铁三角ANC7b、AKG K480NC以及Bose Quiet comfort 15也可列入考虑之列。当然，最重要的还是消费者根据自己需要和使用感受作出选择，相信大家都能挑到一副令自己满意的降噪耳机。P

层出不穷的数据问题，移动存储的数据拯救



■新疆 老社
北京 Cherry

随着个人随身存储设备的流行，U盘和闪存中出现的数据丢失等问题日益严重，而且问题多种多样，在上次《置之死地而后生》的数据拯救之后，近期笔者又碰上了几例数据拯救的事件，而且全都发生在这些移动存储设备中。

○抢救山寨U盘

在上次的U盘修复之后，又一块同事的U盘出现了同样问题，系统提示其未被格式化，观看属性发现其容量变成了0字节，文件格式是熟悉的RAW。我们如法炮制，选择磁盘工具WinHex将U盘进行了克隆。（**如图1**），把U盘数据保存在本地磁盘中。

打开“芯片精灵”查看U盘主控芯片，来确定U盘芯片是否有物理损坏。结果发现该U盘没有物理损坏。不过出厂定容时被做了手脚，实际容量常常仅有格式化容量的一半，造成其非常不稳定，这是山寨品牌常用的伎俩。

数据恢复过程相对简单，使用EasyRecovery（Win7下已不能使用）软件，进入“高级恢复”选项。软件查找所有的磁盘分区，发现该U盘有4个分区，其中只有一个使用的是正常的FAT32分区，应为实际分区，单击此分区，选择右侧的“高级选项→文件系统扫描”；在“文件系统”中选择U盘的分区，这个U盘显示FAT32格式，就继续选择FAT32格式，其他的选项不要改动，单击“确定”后提示“数据恢复找到一个FAT32分区，起始于63，结束于4096574”（**如图2**）。单击“确定”后扫描文件系统。大约10分钟，找到所有数据，把所有找到的文件全部选中以便进行恢复（**如图3**）。再选择数据保存的位置，进行下一步操作，也就是5分钟时间把所有数据都恢复出来了。由于用户有用良好的归档和命名习惯，虽然文件名未能全部正常恢复，但基本可辨认，所以我们不需要使用上次的格式化恢复方式。



图1

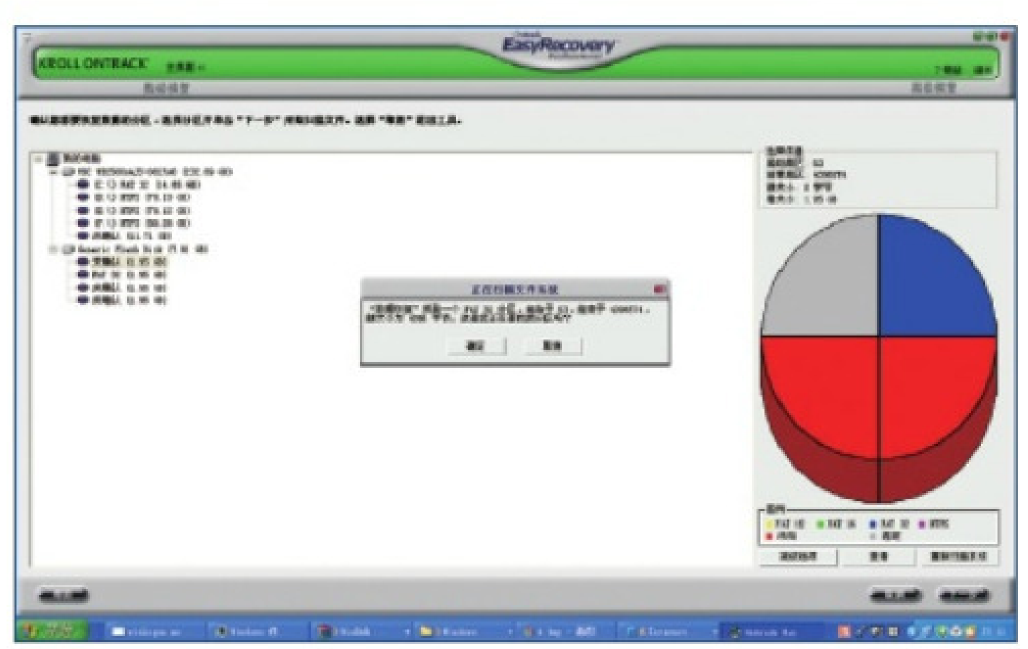


图2

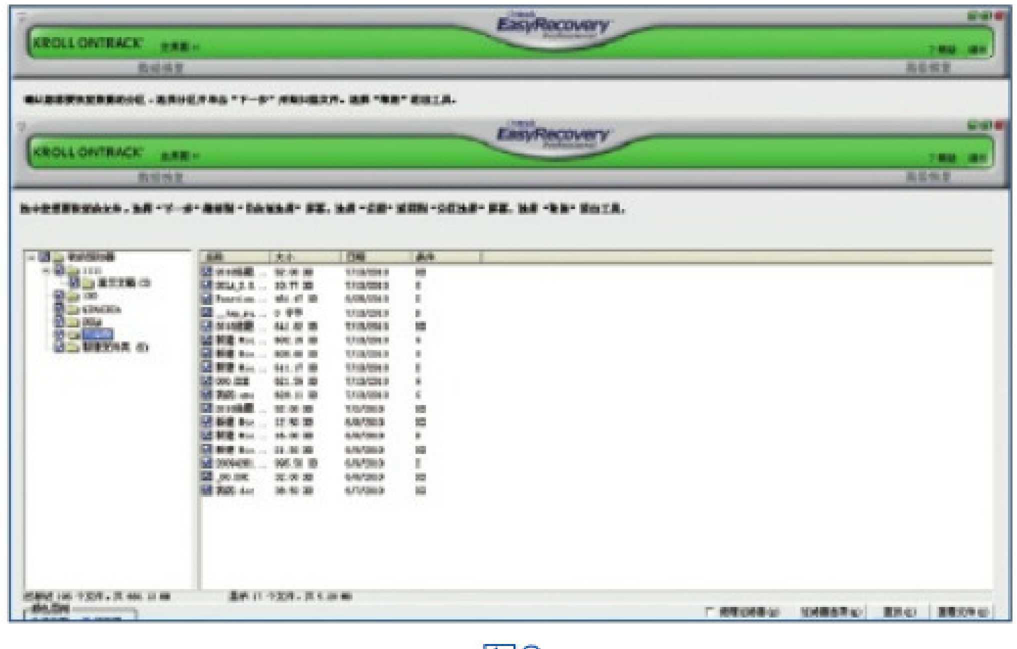


图3

EasyRecovery还可以进行深度恢复（二次恢复），U盘内上一次保存的数据也可以找到。在“高级恢复”选项中，直接单击“下一步”，系统进行搜索，大约经过一个小时的扫描，就把上一次保存的数据给恢复了。

需要提醒的是，我们再次格式化后，发现这款U盘显示的仍然是假容量，因此笔者不建议继续存储重要内容，但可作为短时间不重要数据的备份或传递之用。

○大量已删除数据的干扰，相机SD卡修复

单位的数码相机是2年前购买的，采用2GB SD存储卡，读取相机内的相片一直使用相机数据线连接相机。近期一次偶然的机会，把SD存储卡取出来用读卡器来导入相片，结果出现了问题。

打开“我的电脑”后，SD卡可以显示盘符，但双击后又一次出现了熟悉的画面，系统提示其未被格式化，观看属性发现容量变成了0字节，文件格式也是RAW，和U盘症状完全一样。

我们同样先对SD存储卡进行备份，但用EasyRecovery Pro进行恢复的时候发现了问题，由于相机存储卡需要频繁大量的删除文件，自动恢复把它们都找了回来，反而难以找到最近照的照片。

我们改用数据恢复大师Date Explorer，对存储卡K盘进行扫描，找到了近期的照片，但此软件为个人版，不能批量恢复，但又不想为一次使用去注册。于是就改用磁盘工具。我们备份使用的Win Hex就带有恢复功能，可操作复杂，需要熟悉十六进制数据，如果操作出错，数据有可能全军覆没，于是采用了可恢复分区的磁盘精灵DiskGenius。运行磁盘精灵，在左侧框架处单击存储卡所在位置“RD1”，选择“工具→搜索已丢失的分区”，在弹出的窗口中单击“当前选择的区域→开始搜索”；接着在“搜索到分区”的窗口中选择“保留”（**如图4**），搜索完毕后会出现对话框，单击“确定”就完成了搜索。这时在左侧框架处存储卡的位置有一些文件夹，单击其中的一个文件夹，在右侧文件列表中有很多图片文件（**如图5**），看来图片找到了。

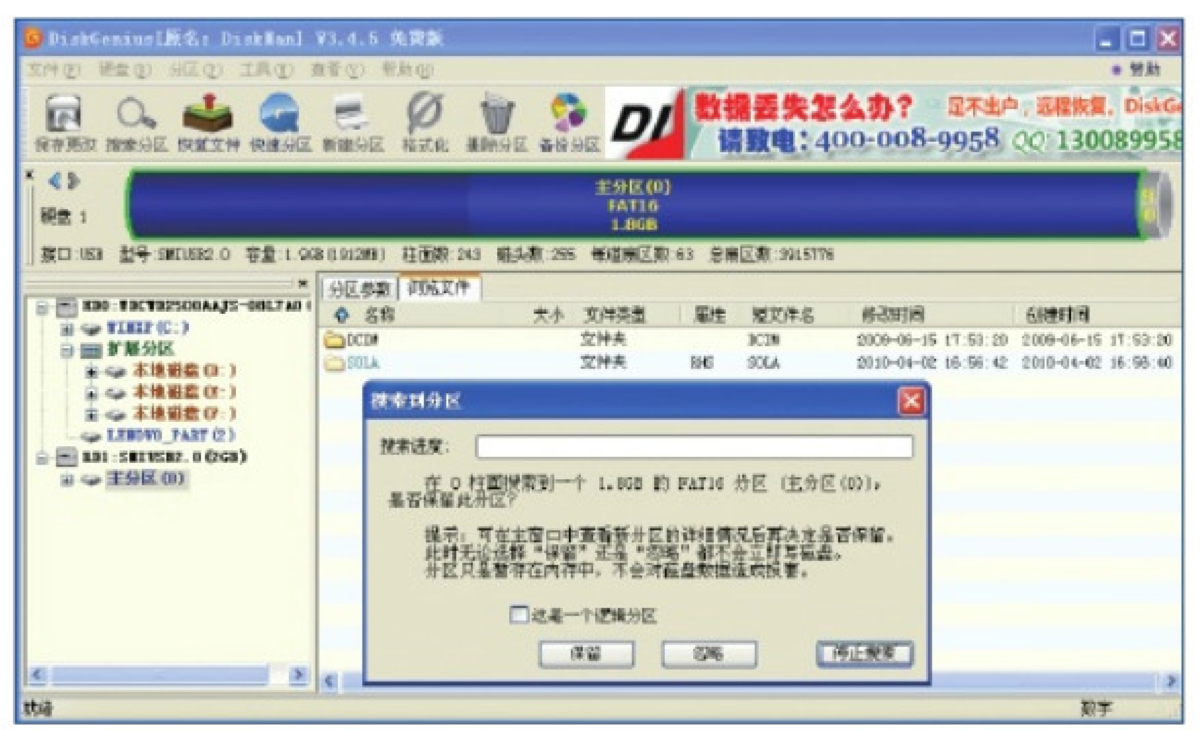


图4



图5

接下来要对图片进行恢复，在右侧文件列表中按“CTRL+A”全选文件。然后在文件上右击，选择“复制到桌面”，完成后发现所有图片已全在桌面上。但SD存储卡还是无法打开。这时，可以选择DiskGenius的常用工具栏“恢复文件”，恢复完毕后，单击常用工具栏中的“保存更改”，弹出窗口，单击“是”完成分区保存。重新插入存储卡即可看到完全恢复的数据！



图6

我们将照片复制到桌面的过程似乎有些多余，但为了保险起见，建议大家还是和笔者一样，在恢复过程中多次备份恢复的数据，即使是残缺不全或难以辨认的文件，也比彻底消失要好得多。

○DOS命令帮忙，拯救Sola病毒感染文件

Sola病毒是个很有趣（当然也很让人痛恨）的病毒，它把自己的感染程序和近期使用过的Doc、Jpg、Txt文件一起做成自解压执行压缩包（EXE可执行文件），一旦使用杀毒软件，病毒就会和这些文件同归于尽，被一起删除。而对用户来说，这些文件大都是自己的心血或重要的数据，那么怎样才能拯救它们呢？我们可以让DOS命令帮忙，不需要进入安全模式和熟悉、甄别服务进程，以朋友放在J盘的婚纱照为例。

单击“开始→运行”，在“打开”行中输入“cmd”命令。在出现的DOS窗口中进行改名操作，把EXE文件改成RAR格式，命令行处输入“cd J:\婚纱照片\照片”，回车后；再输入命令，“REN ylq*.exe ylq*.rar”，回车后，所有的EXE文件都变成压缩格式。

接着按“CTRL+A”选中所有的压缩文件，右键点击选择解压，在路径中输入解压目标路径。但需要注意的是，此时解压得到的文件全部是隐藏加系统属性，如果想看到它们，需要在文件夹选项中去掉“隐藏受保护的操作系统文件”的对勾（**如图6**），同时选中“显示所有文件和文件夹”，注意千万不要点击其中的批处理文件和Function.dll等文件，它们实际上就是病毒文件，会再次将JPG文件转化为EXE文件。

重要的照片和病毒文件分离后，可用一些专杀工具或杀毒软件对病毒进行清除，也可选择手动清除病毒，在Windows任务管理器中关闭sleep进程，清除windows\system32文件夹下的sleep.exe文件，然后重启到安全模式，搜索并清除所有Autorun.inf文件和Sola*.*文件。病毒清除后，将照片文件属性中的隐藏和系统去除，或使用DOS命令attrib -s -h -r进行批量属性修改即可。

如果我们要恢复的并非是这样简单的几个文件，那么应该首先将重要的被感染数据（已经全都变成了EXE文件）集中在一个简单的目录中，如D盘下的目录1，之后统一使用DOS命令进行处理。

头牌新闻

2011中国影音集成科技展召开 顶谐发布高端家用音视频设备

■本刊记者 Sting

围绕“影音”“集成”与“科技”三大要素为中心，2011中国影音集成科技展（CIT）近日在北京奥林匹克公园内的国家会议中心开展。本次展会的核心部分是影音集成，它与影音娱乐、住宅生活及科技集成密不可分。展会定位高端，世界级顶级品牌纷纷亮相，展出产品亦是数量众多，国家会议中心的整两层展厅一时成为视听享受的集中地。参展的厂商除了大众消费者非常熟悉的JVC、索尼、松下、夏普等，更多是来自于专业音响领域的顶级品牌，如Runco、DP、AMX、Lexicon、D-Box、PHC、JBL Synthesis等，展品覆盖投影机、投影幕、全方位智能家居控制系统、高清与3D信号源、影院音响以及Hi-Fi音箱等全系列的家庭影音产品线。此外，部分游戏及卡拉OK娱乐设备也在展会上亮相。观展者除了在第一时间了解和接触到最潮流产品和最顶尖技术，还可与世界优秀工程师面对面的交谈，探讨高端设备的技术设计细节。



2011中国影音集成科技展开幕式



顶谐携多家国际顶级品牌厂商发布新品

近年来，随着大众生活要求的提高，世界级影音品牌也开始逐步进入国内消费市场。本次展会上，以家用高端音视频、家居智能化设备为销售和服务定位的上海顶谐电子科技公司，即携手多家国际顶级品牌厂商联合发布并展示了其最新的产品。现场所展示的产品包括Stewart的顶级家庭影院屏幕（Stewart屏幕曾两度夺得奥斯卡最佳技术成就奖，是奥斯卡奖颁奖晚会上官方指定的屏幕产品）、来自于欧美投影机始祖DP（Digital Projection）的多款投影机产品，以及众多电影导演在小范围演示时喜爱的PHC（Professional Home Cinema）功放和扬声器系统。P

硬件店

Razer发布Mouse Bungee鼠标固线器



近日Razer（雷蛇）推出重新设计的Mouse Bungee鼠标固线器，将这款15年前帮助《雷神之锤》玩家获得好成绩的产品融入了现代元素，非常符合当今次世代职业玩家的口味。Razer Mouse Bungee鼠标固线器可让鼠标线缆远离与桌面的摩擦或缠结，其防滑垫脚与加重底座能保证在猛烈的挥动中依然稳定，确保完美精准的操控不会被多余的线缆障碍所干扰。目前其市场参考价为199元。

奥林巴斯推出LS-3录音笔



奥林巴斯新近推出了LS-3录音笔，它拥有高保真音质和高指向性录音性能和人性化的小巧设计，仅有160克的重量，可满足音乐发烧友、声音工作者的需求。它内置4GB闪存，支持SD卡扩展内存至32GB。其按键设计人性化，拥有不错的续航能力。“预录功能”会自动记录下按下录音键前两秒的内容，左右2个呈90度外向配置的立体声麦克风能满足立体声音效的录制；3段式内置“TRESMIC”麦克风系统，能更好地把握平衡来进行录制。它采用WOLFSON公司的Codec引擎，提高了声音的回放性能，实现了原声录制和再现。

中国电信联合天宇、乐语发布天语E800手机



中国电信与天宇朗通联合推出首款零售价低于2000元的4.3英寸大屏3G智能手机天语E800。天语E800屏幕应用了WVGA分辨率（800×480像素）4.3英寸屏幕，采用2000毫安时大容量电池，续航能力更持久。它搭载Android 2.2智能操作系统，600MHz处理器，搭配双512MB内存（RAM/ROM）配置，500万像素摄像头。

微软网络摄像头HD-3000上市



近日微软推出入门级高清网络摄像头HD-3000。它采用多项光学和声学技术，确保画面和声音的高质量。此外其功能设计考虑多种情境，满足不同用户需求。HD-3000支持720p高清视频和400万像素静态图片拍摄，16:9宽屏符合常用显示器规格，也更适合人体用眼的舒适习惯，同时还能与微软软件产品无缝结合。它还具备面

部夸张设计、3D附件和过滤镜等视频娱乐特效。目前其市场参考价为299元。

惠普推出Pavilion P7000“黑爵士”系列家用电脑

惠普最近推出了被誉为“黑爵士”的惠普Pavilion P7000系列家用电脑，它拥有酷炫流畅的外观，第二代英特尔酷睿处理器，最高睿频为3.7GHz；支持DX11及HDMI高清输出的ATI Radeon系列独立显卡，配置1GB的独立显存，可为用户高速运算，以及舒适的视觉听觉享受。这款家用电脑还采用了1TB硬盘，并配有23英寸宽屏LED背光高清黑晶显示器，支持5.1声道环绕音响，预装正版Windows 7家庭普通版操作系统，还提供了全面升级的金牌服务，实行3年免费部件保修，1～3年免费硬件上门服务。



软件圈

迅雷看看票房热片“0时差”上线

7月12日，由中影、寰亚、迅雷看看联合出品的电影《迷途追凶》登陆国内大银幕。这部影片下线后，迅雷看看将会在第一时间启动收费点播业务，让中国的网络观众首次享受到“0时差”看大片的服务。《迷途追凶》是迅雷看看参与投资的影片。此次“0时差”播放《迷途追凶》，不仅点播收入有可能再创新高，更会开创网络视频收费点播的全新模式。

Adobe创意大学计划助力创意产业教育

Adobe创意大学计划由Adobe公司联合行业专家、行业协会等，面向国内动漫、平面设计、出版印刷、网站制作、影视后期、富媒体开发及其相关行业，针对专业院校及培训机构等创意类人才培养，以及各大院校师资力量的建设而创立。自2010年8月启动至今，已有300余名教师获得Adobe创意大学计划（ACU）认证讲师资格，60000多名学生获得考试认证。如今，参与ACU的院校、学生及用人单位均已在此项目中获益。Adobe大中华区董事总经理黄耀辉表示Adobe将继续扩大在国内教育和专业培训领域的合作，通过对相关专业技术和专业知识、行业技能的严格考核，完成创意人才、教育人才及开发人才的培养。



Adobe大中华区董事总经理黄耀辉发表演讲

网络帮

金山快盘文件尺寸限制提升至300MB

近日金山快盘宣布启动文件上传尺寸提升计划，即上传文件限制由之前的100MB上升至300MB，并且将提供积分兑换方式来提升上传大文件的权限。金山快盘用户量已达400万，用户上传文件已超过10亿。快盘团队接下来还会推出一系列文件上传尺度提升办法。另外，快盘团队力求以简单的用户界面，让更多的普通网友轻松地享受到云存储服务。

新型育儿网站“妈妈晒”正式上线

7月12日，新型育儿网站“妈妈晒”（www.mamashai.com）召开新闻发布会，宣布网站正式上线。本次发布会展示了将传统平面媒体与SNS社区结合、名为“全媒体出版”的新形态信息传播途径。据网站的官方发言人表示，“妈妈晒”不仅支持PC用户进行登录交流，安卓系统与苹果设备的使用者同样可以直接访问。



晒小孩发布会

晶合快评

歌中没有你的渴望

■晶合实验室 Sting

我喜欢听音乐，但耳朵的精确度也仅停留在分辨128kbps上下MP3音质的水平。10年前大学毕业，将第一份工作首先攒出来的近一个月工资悉数花出，购买了一对音箱和一块声卡，确保不再因为设备的原因而误解128kbps以上水平的音乐，再加上一个简单的森海塞尔MX400耳塞——我对音质的追求似乎就到了尽头。没错，直到今天，我还在用着那对音箱，还在每天将线材已经发硬的MX400随意揣在包中。

然而既入此行，身边就一定会有真正懂技术的牛人。钟爱技术的朋友每当见我发出对某音乐的爱好，就开始劝说我可以为了音质而更新器材了。但这却是一场无休无止、周而复始的争论。器材达到一定的程度后，音乐本身的好，和器材的好，到底会产生怎样的相互影响，是我们争论的焦点。毫无疑问两者的相加与整合才是最理想的，但是我见过不少的人，由于专注于技术的细节，而忽视了真正的感觉体悟之心，很多时候器材带来的是浮躁，是心理兴奋与失落的起伏；如果让我因为多听出一个齿音，而失去内心里对整体音乐的恰当呼应，我只会叹息自己得不偿失。不少人都是从《无间道》那一段蔡琴的曲子中，感受到Hi-Fi音乐的境界，然而当事的两位无间道人士，若不是表面平静与内心暗斗的强大生活张力，谁又会真的如此在意那些被遗忘的时光。

这种论断无疑长着偏执的小辫子，被朋友抓住后大肆抨击也不为怪，不过我深以为，如果外面的世界已经很容易让人回不到内心的安宁，我们就可以甚至应当采用一些偏执的手段，带着觉知保卫自己的宁静。开玩笑地附会，陈寅恪和陈丹青，一个研究历史，一个表达美术，但都爱穿着时人已放弃的中式传统长衫，这也是有点怪异的偏执表现。总之，拒绝频繁的升级，与主流保持一定距离，这并不是荒诞的固执，而是在于，你到底更在乎什么。如果真的可以有一天，内心已经圆转自如，那么就可以轻松放下偏执，依旧与自己欣喜相处。

其实对器材产生最大执念的时候，是我还在读高中的一段经历。某次放学后，大家一起去一位家境富裕的同学家玩，当时大家还在21英寸彩电的时代，这位同学家却刚好新购了30几英寸的彩电，外加全套进口的卡拉OK音响设备，不能不说当时唱得真是尽兴。夜里散场回校，路上我跟一位同样酷爱唱歌的女同学悄悄地说：将来我们也可以买一套这样的音响。



能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting



此种情怀已可成笑谈，唯有当时月光与音乐的主题没有变迁。一路走来，中间听过很多音乐，在各种各样的地方，与极多数人共听，与极少数人分享。山野之中其实适合听摇滚，寺庙里头也很合适听靡靡之音。音乐是世界的恩赐，可以舒缓，可以表达，可以激励，可以疗伤，可以发现自己的内心一天比一天更敏感，更柔软。

我其实是在一个关于家庭音响的影音展里，勾起了这段往事。置身于一场器材的盛宴中，不可能不想起大学刚毕业时的种种想法，例如遍布各房间的音乐同步系统，自己打造独立而隔音的音乐聆听室，甚至还有各种奇思异想的歌词显示系统。有意思的是，在这次展会中，都看到了厂商给出了各种成熟的实现方案。不少厂商展示了用自家技术与产品所打造的家庭影院系统，不过对于这个崇尚音乐技术的世界来说，追求对现场音效更精准的还原才是永远的主题之一，在一些展室里，甚至没有视频幕布，只有一个特意辟出的听音空间，和那些矗立着的孤傲音响。在人来人往的观展环境下，这样的展示却很少博得彩头。于是，我出门转过拐角的时候，听到蔡琴在背后唱道：

如果你不爱听，那是因为，
歌中没有你的渴望。

漫画作者：SUNS

多益网络

《神武》子女养育攻略
萝莉正太齐发力



《神武》的一大特色，就是可以结婚生子。生出来的孩子也很有趣哦，不仅外表可爱无比，而且还非常搞笑，各种精彩对话让人笑喷。不过最重要的是，把孩子养成年后，还可以出战，稍花心思，养育出来的子女丝毫不逊色于极品宠物。下面，且来看看好的孩子需要如何养成。

介绍篇：爱打扮，爱卖萌，很给力

在说孩子养育之前，有必要说一下孩子的可爱。造型上，可以配上装饰，不仅可以改变外形，还能增加孩子的资质，让孩子变得更可爱，更优秀。另外，还能用“七色玲珑花”给子女染色，让孩子变得与众不同。问问长安城的“姚婆婆”（466，230），说不定可以买到以上两样东西哦。

爱卖萌，爱打扮是孩子的一大特色，但是孩子更重要的，就是能成为你战场上的最佳战友！完美的资质、华丽的技能，还有一样必杀：那就是子女风骚的门派特色。

领养篇：要个孩子晒一晒

已婚夫妻的话友好度大于2000，等级大于55级，由女方带队给予管家“千年人参”，就有可能怀孕了，怀孕后第五天起每天首次点击管家对话孩子都有可能出生。而单身贵族们等级大于70级也可以用“孤儿手册”在姚婆婆那里直接领养一个孩子。

千年人参和孤儿手册在杀星时也可能掉落，姚婆婆处也有售。个人感觉孤儿手册会比较划算，用完孩子就出来了，不像用人参要拼那个神奇的几率，虽然说好运的时候一下就怀上，然后一下又出生了。但是，倒霉起来你懂的。

孩子的性别完全随机，种族则随机跟父母中的一位，若是通过孤儿手册领养的话则和领养者一样。我是人族，很幸运地领到了最有爱的双胞胎——双儿，其他孩子都是独生，就我家双儿买一拖二，多划算哇。孩子的种族影响到他（她）将来能拜师的门派，如果对孩子的门派有要求的话，结婚对象的种族不可随便。

另外要特别注意的一点是，怀孕期间进行离婚或者搬家，会导致流产。怀孕期间各位准妈妈们多加注意。

成长篇：养孩子是要计划的

孩子出生了，当然需要父母的细心照顾啦，虐待儿童可是非常不人道的啊！数据不好说，举例最实际：

第一天，孩子的体质是0，温饱度（临时体质）也是0，吃一个金香果会增加2点体质，40点温饱度，则当天孩子最多只能吃3个金香果，状态变为体质6，温饱度100。晚上12点刷新时，温饱度（临时体质）减半变为50，由于前一天的温饱度（临时体质）大于体质，体质会增加2点变为8。

实战篇：很牛的孩子，很牛的技能

个人觉得子女做天魔比较好，因为天魔效果是使用普通攻击或物理攻击类法术时，有5%概率忽视目标的20%防御，如果学习了蚩尤（物理攻击法术），忽视敌人30%防御。

效果加上忽视敌人30%防御那可是50%啊，还有每天可以按等级不同，每天获得一定数量的藏宝图。每天可以刺激一下那是多好。

没有好的资质，再高的等级都是浮云，而《神武》子女之中，有不少就拥有堪称完美的SS级资质。子女是《神武》爸妈的心头肉，养育子女的过程可以用无微不至来形容，正是爸妈的悉心培养，才成就了子女成年之后的卓越资质。攻击资质上到了1600以上，恐怕只有神兽们才能与之媲美！不过宠物也有例外！



很温馨的一家人



小双儿绝对是个小甜心啊



生孩子必备：千年人参



带孩子去游玩 很惬意

搜狐畅游



真假许愿树 《天龙八部2》太湖除妖记

烈日当空。阳光暴晒下，一个略显苍老的身影艰难地行走在通向太湖的官道上。偶尔，他停下步伐，眯着眼睛看了看天空中炙热的太阳，然后用衣袖擦了擦额头上的汗水，继续蹒跚着步履前行。

骗老人

这位老人家住云南大理，家中女儿患了一种怪病，无人能治。老人焦急万分，听闻苏州太湖的许愿树能够达成人们的美好愿望，便连夜赶往太湖。

“终于到太湖了！可是太湖这么大，许愿树在哪里呢？”望着眼前陌生的景物，老人有些迷茫。正在这时，老人只觉得眼前一亮，一棵漂亮的大树像变戏法似的突然冒了出来。“我是太湖边上的许愿树、可怜的人类啊，你有什么需要我帮助的吗？”“万能的许愿树，请你救救我那身患重病的女儿吧！”老人虔诚地祈求道。许愿树答道：“救你女儿不难，你拿什么报答我呢？”“啊！老朽仅有几两银子作为盘缠。”“把银子给我，你回家去吧，你女儿已经好了。”

老人将银子送给了许愿树，一路乞讨，回到了家中。让他万没有想到的是，女儿已经走了。“天啊！”老人老泪纵横，“我为什么要相信那该死的许愿树？要是我留在家里多照顾一下女儿，她也不会走得那么快！”

助灵树

苏州太湖，类似的骗局还在继续。渐渐的，没有人再相信许愿树的传说了。而此时，真正的许愿树却在太湖某处郁闷不已。陪伴在它身边的，是奉师门密令，前来救助许愿树的武当弟子——区区在下。

“都是那个树妖捣的鬼！”许愿树憋屈地说道，“它幻化成我的模样，整天在太湖附近招摇撞骗，欺骗前来许愿的人们。久而久之，前来许愿的人越来越少，没有了愿望的我，只能渐渐枯萎，迈向死亡。”

战树妖

我召唤出仙鹤，准备在太湖寻找树妖的踪迹，却被许愿树叫住了。“英雄且慢走！”许愿树焦急地喊道，“这树妖十分狡猾，它藏匿在太湖的某个隐蔽之处，你们唯有变身后，才能将它吸引出来。”“那我该怎么办？”我有些疑惑。“英雄无需烦恼，就让我施展法力，助你成功变身吧。”一阵白光闪过之后，我发现自己变成了一个骑着大红鲤的小娃娃。让我去找出那只该死的树妖。

我在太湖周围游来荡去，努力寻找着树妖的踪迹。突然，一声奸笑打断了我的搜索行动。“你是树妖？”我问。“你既知道我的大名，还不快把红鲤献给我？”“献你个大头鬼！看招，仙人指路！”它还没反应过来，便已成为我剑下亡魂。

救灵树

看着树妖的尸体，许愿树依旧苦恼：“这还不足以救活我。愿望对我而言，就如同甘霖，我缺少太多愿望，全身上下没有一滴水分。只有远古棋魂手中的天一神水，方能救我一命。”“你再忍耐下，我即刻动身去取神水。”远古棋魂乖乖地将天一神水交给了我。当我将神水浇洒到许愿树上后，它原本枯萎的枝叶逐渐伸展开来，愈来愈茂盛，浑身上下充满了生机。

得珍宝

许愿树获得了新生，我也获得了大量经验值，同时还得到了一个特殊的奖品——许愿枝。据许愿树说，只要集齐4根许愿枝，就能从它那里得到金刚锉、天罡强化露、绚烂多姿的时装、高级还童天书、各级根骨丹、融合丹等珍品。


欺骗善良的老人，树妖罪不可恕


接取除妖任务


表面上看，我是一个小孩，其实……



树妖受死吧！

布鲁潘达



玩游戏，看电影！领略《战天下》“四大”新非凡

由上海布鲁潘达自主研发并运营的2011战争网游史诗巨作《战天下》，凭借其卓越的题材、出众的内容、丰富且特色系统等，从7月13日不删档封测至今，始终风靡，万般火热，逐渐成长为业界的翘楚之作。

庞大武将阵容，再增22位新“英雄”

《战天下》集东汉三国、日本战国和古罗马特殊的“三合一”史诗题材背景，造就出一个史无前例的广阔战争舞台。在这个时空交错的“乱世”中，440位东西方历代名将“共聚一堂”，展现给玩家一个超级庞大的武将阵容。

此前在游戏首次问世期间，418位历史名将的风采率先被玩家们领略。而今，吕布、德川家康、屋大维等22位枭雄、猛将纷纷亮相，强劲登场！



闯关破敌最滋味，两大新副本添猛料！

《战天下》20张副本征战场景地图，张张写实唯美，处处夺人眼球。每一个副本，都是一个真实经典战役的历史缩影。

而在本次不删档测试闪耀新增的吕布、德川家康两大征战地图，尤其备受玩家青睐和神往。在副本场景方面，一如既往的精美；在副本难度设置上，却拥有更豪放的热血！

吕布，三国第一猛将；德川家康，统一日本的男人！面对如此强悍的人物坐镇的副本战场，你敢接受挑战吗？你有信心闯关破敌让他们俯首称臣吗？



特色再升级，两大系统革新首创

军情谍报、排行荣誉等游戏特色系统，曾让《战天下》大放异彩，大幅增强提升玩家在游戏中的交互体验感。现在，更新奇、更独特的游戏新玩点惊世诞生！《战天下》使命系统和传功系统，秉承着策略网游的经典，传扬出RPG式的别味精髓。

使命系统：使命系统贯穿起游戏内所有征战副本，引导玩家的征战历程，帮助玩家在征战过程中了解如何提升自身能力，顺利闯关破敌，并给予相应的丰厚奖励。

传功系统：在武将养成方面更是赋予玩家自主、自由、快捷方便的武将训练和武将抉择。玩家可通过“经验抽取”和“经验传授”，随意将一个武将的经验转移给另一个武将，从而加快武将的成长，降低换将难度。





战天下同名三部曲，女角惹火，视觉震撼！

在热血玩《战天下》的同时，玩家的眼球更是深深被游戏同名静态电影三部曲所吸引。

电影剧情忠于历史上发生在绝代佳人和万世英雄之间烽火情仇，由“内地嫩模”刘羽琦连番上阵，分别在“日本战国篇”“三国篇”和“罗马”篇中真空出镜，性感演绎“阿市”“貂蝉”和“埃及艳后”。全片在著名时尚摄影师的全程指导和拍摄下，女角的惹火性感与影片的历史内涵双重毕露。

静谧甜美的爱恋画面、恢宏热血的战争场面、感人肺腑的情缘纠葛，以及荡气回肠的纷飞战火等等，所有一切，尽显其中。《战天下》静态大片三部曲，为你讲述“被战火湮灭的爱情”，为你放送一场养眼振奋，又撼动心灵的视觉盛宴！



《战天下》官网：www.tianxia51.com

《战天下》7月不删档封测试火爆异常，同名大片正在惹眼热映。一片充满热血和激情的征战天地，正在等待着你和你的朋友们，尽享视觉盛宴，共创千秋霸业！

广州擎天柱



《封神》大战斗系统详解

《封神》的不删档内测引起了广大2D回合爱好者的关注，这款号称1080P高清跨代产品的2D回合网游，一开始就引入2D回合网游“大战斗系统”的全新概念，1080p的高清大画面系统，10v30的超大战斗场景，79倍大的巨型Boss，三个全新的概念组成了《封神》大战斗系统。

SPREE引擎，带来1080P高清大画面

SPREE引擎是《封神》开发团队为打造这款2D回合换代产品而全新开发的一款全新引擎。有了全新的引擎，《封神》在实现1080P高清画面的同时，也带来了全新的画面鉴赏方式。传统2D回合网游往往是基于800×600的显示模式，《封神》不仅打破了这一规格，还在画面表现上有了突出的表现，《封神》的中国经典美术动画风，被誉为2011年最美的2D回合网游。

在SPREE引擎和中国经典动画风的结合下，从上古一根小草或是一丝溪流，到西岐的辉煌宫殿和繁华街道，《封神》中的每一个场景，无不透露着细腻的神韵。哪吒大战三太子的惊险刺激，牧野之战的厮杀场面，姜子牙怒破十绝阵的强大气场等，大场景和完美的特效将《封神》演绎的精彩绝伦。不仅如此，SPREE引擎还实现了真正意义上2D全景御风飞行概念，玩家将在空中行进中时时看到陆地上的玩家，并且实现了全景的空战，一改传统飞行模式采用场景地图形式滥竽充数的表现手法，真正实现了平面，空间的大画面。



10VS30，2D回合网游最大战斗场景

传统的回合制玩家，一直习惯了10vs10的战斗。因此当大家在《封神》中突然面对30只怪物的时候，是否会觉得有点无从下手了呢？放心，大战斗系统自然也带来了全新的策略战斗概念，《封神》一改传统2D回合网游等级决定技能效果的模式，让玩家在一级时就可以拥有秒3、秒5等技能。。

面对如此多的怪物进行战斗，要怎样才能最快速最有效的进行战斗呢。一个技能傻秒的玩法是肯定不可能了。鉴于此，框计算就应运而生。在《封神》的世界里，怪物在6×6的框架内，是无规则排列的。玩家尽管拥有群攻法术，但是分十字攻击，直线攻击，四角攻击等独特的定位规则。如何使用合理的技能，最大范围的去覆盖不同位置上的怪物，成为了《封神》回合战略的最直接体现。

2D回合最大Boss，79倍的惊叹

2D回合制游戏如何更好地体现Boss战？如何把这些把关的凶神恶煞塑造得更威武雄壮？如何使玩家在跟Boss的战斗中更具临场和压迫感？带着这些问题，《封神》特别推出了全新的“超大屏幕Boss”，突破传统回合制局部表现形式，真正使Boss更威武、更具威胁力，大大增强了Boss战的代入感。

体验过《封神》东海副本的玩家，第一感觉都是“好大，好可怕”的惊叹。的确这个巨大的Boss，也就是东海副本中的龙王三太子，其体型达到了2D回合网游之最，是玩家体积的79倍。玩家身在窗口模式下很难一睹它的全貌。还好《封神》支持1080P的全屏效果，即便全屏无法看到，你还可以按住鼠标拖动场景，一睹它的真身。

笔者时常感慨2D回合网游的一成不变。我们失去了一种感觉，一种想要去深究的冲动，这样的局面或许应该归罪于山寨，毕竟同质化的问题在10年来从来没有改善，这也是很多2D回合玩家闭眼都能猜到一款新回合产品如何游戏的主要原因。可当笔者第一次接触《封神》之后，我这种具有10年潜在理论优势的玩家突然盲目了，这是我许久印象中的2D回合网游吗？《封神》的种种表现突然让我回到了6年前，这种感觉就是我第一次接触2D回合网游时的感觉，那种冲动又回来。



《封神》10v30Boos战斗



《封神》79倍大Boss龙王三太子



《封神》高清场景截图



《封神》高清场景截图：东海



《封神》高清场景截图：朝歌梦境

完美时空

《笑傲江湖》黑盒测试
五仙教美女玩家综合测评

笑傲江湖 Swordsman

备受期待的完美世界革命性武侠网游《笑傲江湖》于6月开启了代号为“黑盒”的玩家邀请测试，全面展现其独特的武学系统玩法的魅力，给人留下了深刻的印象。笔者作为受邀玩家的一员，有幸参与了这次测试。下面就来写写这次测试的感受。

第一印象 江湖味道浓厚

官方一直宣传的虚拟生态系统，有幸在本次测试中体会到了。尽管地图里偶尔会有Bug，却丝毫没有影响。跑地图的时候，你会发现，有NPC会追过来给你讲江湖中发生的一些事情，村庄的角落里有很多小猫小狗对你使出各种卖萌动作，桥下经常会有渔船经过，走在林间也不经意间会惊飞树上的小鸟，就连在野外打怪的时候都会把树上叶子砍落等等。这样的设计加上画面的真实，很有江湖代入感，这些细节对于细心又喜欢探索的MM来说，还是很有乐趣，尤其是江湖人士一口一个“女侠女侠”地叫着你，很有江湖味儿。



副本玩法 小说控的福音

对于“小说控”来说，最渴望的是在游戏中能够亲历那些经典的桥段。而这次测试给我带来了惊喜，不但让我成了协助令狐冲、林平之等人的大侠，更有过场动画演绎小说中描述的情景。此情此景，深入人心。

游戏中的副本玩法分为很多种，有单人和多人剧情副本、团队副本和大型PvP副本等等。剧情副本主要以小说中的经典桥段为主，如福威镖局灭门、曲阳刘正风授谱等等，全数贯穿在玩家升级历练的过程中。



轻松上手 操作模式多样

再说说操作方面。作为一个并不善于PK，只关心PvE方面的小白玩家，我表示《笑傲江湖》的上手很容易，鼠标的功能很多，行走、攻击、旋转视角等等都可以一鼠搞定，而且左右键都可以放入编好的连招，直接用。当然键盘操作流的玩家，也会得到满足的，常规的移动、施放技能、跳跃、拾取等等快捷键位，都可以由玩家自行设定。



战斗爽快 自创连招重策略

《笑傲江湖》的连招系统对我来说有些复杂，好在五仙教刚入门时的招式不太多，都是各种外功鞭法，以抽打为主，有对付单体的也有群攻的。我最常用的就一两招——说是一招其实里面包含着四五个小招式，最有趣的一招是要连续按键，按的速度越快鞭子抽打的越快，这招最好使了。所以在打怪时，一套五仙基础鞭法就可以基本搞定，愿意自己编辑连招的，可以按照规律排好套路，然后起个名字选个图标，拖到快捷栏，之后行走江湖就可以一键发招了，超级方便。不过在第二天的PK测试时，我的连招就不好使了，当初编得不讲究，所以总是被对方打断。



作为一个毫无“称霸武林”野心的女玩家，我对《笑傲江湖》PvP系统的评价是打得爽就好。这个“爽”字，恐怕是参与测试的所有玩家的共同感受吧。说实话，PvP方面需要研究的内容实在太多了，光是五仙教内功外功攻击的各种作用和使用策略，格挡闪避的诀窍，资质属性的侧重，以及连招中威力比较猛的招式如何提升功力等等这些，一天的时间是研究不透的。所以当大家混战的时候，我都是在旁边补刀的选手，看谁血少好欺负，就用鞭子拉过来猛抽。



总之《笑傲江湖》的战斗系统在武功招式动作上，都非常华丽，躲闪腾挪很有武侠感觉，无论胜负输赢，打斗的感觉非常爽快。而在高手对决时，就比较讲究策略性了，破绽值的判定还有闪避格挡的操作都很重要，要想成为称霸一方的“武林高手”，还是需要一定的技巧的。

上海游族



西游页游《七十二变》
火爆封测 游戏特色大剧透

一部《西游记》，承载了中华历代人对于神话的幻想，作为后人的我们，努力去传承著作的精髓及其深刻的概念。上海游族秉着对名著的执着与热爱，自主研发一款以西游为题材的玄幻穿越类网页游戏《七十二变》，并一举荣获2011年金页奖“最受期待网页游戏”奖项。游戏目前正在火爆封测中，今天就为大家介绍这款游戏的特色所在。

官网印象站

《七十二变》游戏剧情采用章回体结构，用传统手法诠释新西游，将一段惊天内幕隐藏在剧情中，随着个人任务的推进，最终将会为玩家揭晓真相。

如果说金箍棒是孙悟空的代名词，那变幻术则是《七十二变》游戏的主打玩法之一，对于变幻术的概念，最简单的理解就是孙悟空那变幻莫测的幻术本领，也是最基本的变术。但在游戏中对变幻的设计并没有停留在这一步，而是做了本质的创新，玩家除了可以变换为男女老少，飞禽走兽，妖魔鬼怪之外，变幻后还可以施展出变幻术对应的特殊技能。变幻术的形态将影响着玩家所体验到的游戏内容。在游戏中，分为凡人系、花木系、走兽系、鬼魅系、水生系、神仙系、毒蛊系、飞禽系这8大种族。每个种族拥有各自6种变幻术，互有所长。种族之前存在相生相克的关系，玩家不仅体验到变幻造型的奇妙乐趣，还可以获得因种族克制因素产生的不同玩法。

《七十二变》的第二大游戏特色即为分身体系，玩家在游戏过程中通过触发剧情获得对应的分身，玩家可以化成多个分身，并分配这些分身去进行修炼、打怪等任务操作，可以说，玩家想要进行或者预计完成的事情都可以交代分身去处理，空闲来的时间就可以和朋友聊聊天，互换些游戏经验或游戏技巧，直接等待分身满载任务归来了。玩家拥有的分身数量会随着自身的成长逐渐增加，而且玩家的每个分身的状态并不会影响角色自身的状态，解决了传统网页游戏中玩家分身乏术的烦恼。

在拥有了分身及变幻术之后，要注意努力提升境界等级，这样玩家就可以在战斗中一显身手了。说到战斗，《七十二变》采用九宫格式站位，回合制的战斗模式，更直观的感受到战斗的打击感。战斗前，玩家可以选择要出战的分身，并针对敌人的特性调整自身队伍的战斗位置。战斗开始后将按照玩家设定的站位自动进行，避免了玩家手动进行战斗的繁琐。如果玩家不愿意观看战斗过程，贴心的研发人员设计了“查看战斗结果”的选项，可以直接快速的完成战斗了。

男女主角

除了变幻术、分身之外，游戏中还有真元，天佑星阵法等性格独特的游戏系统，每个系统互成体系，却又和其他系统息息相关，如何利用好游戏内提供的机制，提升修为，将自身的战斗状态不断壮大，是要去思考和体验的关键。《七十二变》以取经队伍第五人的形式直接带领玩家参与到西天取经任务当中，肩负着唐僧的期盼，背负着解救大师兄的重任，不惧路途凶险，替师父扫除障碍，勇敢走出属于自己的西游之旅。

相对于传统网页游戏，《七十二变》在系统和玩法上可以说做出了较大的创新，但它是否能够成为一款经久不衰的网络游戏，还需要进一步接受市场的考验。

《七十二变》官网印象站：http://72.uuzu.com/











我国向来就有悠久的棋牌文化历史，与好友对弈一局象棋或者开一把牌局都是大家平日最熟悉的休闲方式。随着时代的发展，人们也越来越多地通过手机和电脑在对战平台上与他人进行棋牌游戏。现在，由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动通信集团公司共同主办的第二届棋牌大赛已经火热开赛，众多网络上的寂寞高手和棋牌爱好者一展身手的机会来了！参与比赛，娱乐休闲，还可赢取多种丰厚奖品！

项目丰富，比赛有趣

本次比赛的项目包括五子棋、象棋、斗地主等3款经典的棋牌游戏，既富有趣味性又具有竞技性，满足了大多数人的需求。在此基础上，比赛还新增加了三国杀项目。三国杀是目前最为流行的桌面卡牌游戏，深受广大年轻群体的喜爱，本次比赛顺应潮流加入此项目，众多三国杀爱好者们还不快到此厮杀一番？

赛制灵活，各取所需

本次大赛活动时间为6月10日～10月15日。常规赛分两部分进行：7月和8月进行省级赛的较量，确定各项目的每省前10强，他们将获得晋级资格及50元移动话费。而在9月和10月举办的全国赛中，省级赛晋级选手将角逐全国10强，10强选手再赛出全国总冠、亚、季军。而在常规赛进行的同时，趣味赛也同时开赛，包括城市棋王赛、小时赛、三国杀现场赛等，玩家可以加入其中体会纯粹的棋牌乐趣。每周五至周六的20:00-22:00，读者可以进入小时赛房间，按积分排名，评比各项目全国小时冠军。

目前，常规赛的省级突围赛已经结束，有兴趣的玩家可以关注比赛战况。同时大家也可参与到趣味赛当中，与众多同好一起分享棋牌的乐趣并赢得奖品！

参与简便，轻松开赛

本次比赛活动专区为http://g.10086.cn/home/qipai，玩家可用PC登录到活动专区下载手机或PC客户端（三国杀只提供手机版客户端），在指定时段进入比赛房间，就可与全国棋牌爱好者联网互动。中国移动手机用户亦可编辑短信“QP”或“777”发送至10658899（不区分大小写，0.1元/条）获得客户端下载地址，或可进入移动梦网游戏频道（g.10086.cn）的大赛活动专区或登录MM手机客户端的推荐栏目下载“移动棋牌”客户端。

大奖好礼，等你来拿

本次比赛的奖项设置也极为丰厚，绝对令人心动。获得常规赛全国前三的玩家均可获得由“国家体育总局棋牌运动管理中心”颁发的荣誉证书。全国季军可赢得巴厘岛单人游，体验热带风情。全国亚军则可获得澳洲单人游，欣赏美丽风光。而全国总冠军将赢得浪漫的欧洲双人游和精美的冠军指环！

参与趣味赛并获得全国小时赛冠军的玩家可以赢取500元移动话费。

除了参与比赛的奖项之外，本次比赛还设置了整点抽奖活动。大赛期间，每周一至周四每日3个整点(20点，21点，22点)在线用户抽奖，每个整点抽取100名幸运用户，各奖励10元移动手机话费。中奖名单将于次月20日前公布，相关抽奖过程将由公证处全程公证。

新鲜动态，随时获取

本次比赛设立了3个官方微博，可根据自己的情况订阅：

新浪：http://weibo.com/qipaidasai

搜狐：http://qipai2010.t.sohu.com/

腾讯：http://t.qq.com/qipaidasai

参赛者可从微博中随时获取比赛最新动态和相关信息，也可以从中学习棋牌技巧，了解趣闻轶事。大赛的新浪微博中关注了多个话题，包括“全国棋牌网络争霸赛”“今日赛况”“棋言牌语”“棋术牌技”等，参赛者亦可籍此话题交流和分享自己对棋牌和比赛的心得体会。

在第二届棋牌大赛里，众多棋牌玩家们可以找到朋友，可以获得快乐，可以赢取奖品，还等什么，快加入吧！



在比赛前的热身

第二届棋牌大赛赛事全流程

汇众教育

两年前高中毕业 两年后月薪过万



高中毕业后能否找到好工作？上周，记者在北京游戏培训学校了解到，只要学了一门好技术，找到好工作将会很容易。为了给想进入社会找工作的高中毕业生提供参考范本，记者在汇众教育游戏培训学校选了几个代表学员和事例进行了采访，他们讲述了自己的学习、就业等经历。

整班学员全就业

在游戏培训行业，一个班的学生全部被用人单位录取并不鲜见。在北京中关村校区，脱产51班23名同学全部就业，其中92%进入游戏企业工作，5%进入IT行业，3%进入广告行业。这些年纪相当的孩子都有一个共同的特点——学历不高，参加技术培训后，他们找到了让许多大学生都羡慕的高薪工作。

河北男孩高萧高考失利后参加了游戏开发培训，凭着自己的技术能力，成功应聘进入北京某著名游戏公司工作。得知消息后，同学们很受鼓舞。在就业部老师推荐工作的过程中，全班同学以良好的状态投入到企业面试中。最后，全班23名同学全部顺利就业。



教室

从打零工到月薪过万

在2009年高考中落榜的寒门学子丁小波怎么也没想到，自己竟然能拿到2万的月薪。想当初，他一个高中毕业生，没有任何特长和技术，只能到网吧和饭馆当网管和小工。经过一段时间的酸甜苦辣，丁小波觉得光是靠打零工，最多也就解决温饱问题，并不是长久之计。经过反复思考，他看准了游戏行业，于是选择去汇众教育北京中关村游戏学院学习3D游戏开发。2010年7月，丁小波学成毕业了。从开始着手找工作到最后签约，只用了半个月，他签约了国内一家大型的游戏公司，负责游戏程序开发工作。由于之前就喜欢研究电脑，对硬件和软件都非常熟悉，闲暇之余喜欢自学一些代码，所以工作起来很顺手，不到一个月他就能够熟练操作，凭借对新技术的钻研和运用，为公司加快游戏项目进度，创造了巨大的效益，不到半年，他就被破格升为主管，月薪过万，求学时的贷款也还完了。



学员作品（一）

高二休学进游戏设计班

在汇众教育北京中关村游戏学院脱产55班有一个姓王的同学，家长为还在读高二的他办理了休学，让孩子走专业发展的技能之路。王同学以前对于文化课有一定恐惧感，但是通过1个月的学习，自己学会了3D MAX建模，开始独立制作简单的三维模型场景，面对孩子展示的成果，家长们惊异地表示："选择游戏动画之路是对的！一方面，孩子只要有兴趣，对学习就会坚持不懈。另一方面，游戏动画属朝阳产业，政府大力出台政策护航发展，孩子的未来发展前景将很好。" 汇众教育北京中关村游戏学院赵校长表示，在人生当中的第一个交叉口，读大学并非唯一出路。如今，在一些大学生毕业等于失业的现状下，学生要注重职业规划，以就业为导向学习专业技能。



学员作品（二）

游戏行业，是文化产业的重要组成部分，也是21世纪最具发展潜力的朝阳产业，据统计，目前中国有近700万的网络游戏、动画爱好者，另外至少还有500多万潜在用户群。随着游戏开发业的发展和竞争的加剧，在未来的较长时间里，我国的游戏开发市场还将成倍增长，与之相关的各项产业还将翻番。截止2010年，在国家政府的重视与扶持下，全国游戏生产基地已达40余家，游戏制作公司约有8000多家，但这还远远难以满足中国游戏市场2000亿的潜在市场需求。

汇众教育北京中关村游戏学院作为专业游戏人才培训机构，其所有培训课程都按照企业定向培训方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2010年，校区就有多名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

据悉，汇众教育北京中关村游戏学院开设的新型游戏开发与设计专业：网游开发、手游开发、游戏动画、3D美工、游戏策划等都是热门设计专业。其中，网游开发、手游开发、游戏策划等专业甚至连许多大学都没有开设。

汇众教育中关村（游戏）校区 网址：http://zgc.gamfe.com

漫步者

漫步者M0pro

史上最强闹钟闪亮登场

EDIFIER漫步者

相信网友们已经见过许多闹钟，古典的卡通的，立式的卧式的，甚至是手机内置的，可是我们今天介绍的这款产品，堪称史上最强大的闹钟，足以秒杀市面一切闹钟产品，这就是漫步者M0pro。有的“童鞋”可能要说了，这不是漫步者的新M0音响么？没错，它是音响，别看长得小巧精致，其实它还是一个功能强悍的闹钟。不信？咱们一一说说！

既然说它是一款闹钟，那么首先得具备时钟的基本功能。漫步者M0pro拥有年月日周时分秒全方位显示功能，走位精确，绝对是日常生活的好帮手。不播放音乐时，它就是一个标准时钟，而且拥有mini造型的它，在家居环境随意摆放，都能成为视线的焦点。

其次，5组闹钟时间设置功能，要是全部上满弦，早上睡懒觉会成为一种奢望。而且，在闹钟设置上，还进行了工作日设置以及全周设置区分，如果是双休一族，可以选择周一到周五起闹，如果七天都上班，那就设置全周闹铃吧。

再次，多种闹铃音源选择功能您见过吗？U盘、SD卡甚至是FM，您可以选择在最喜欢的音乐类型或者最爱的电台声的陪伴中起床，而且，1.5英寸全频带铝振膜立体声扬声器，反射式360°音场，音质绝非传统那些闹钟简单粗暴的滴滴声可比。

另外，对于部分长期加班或夜生活比较丰富的人群，早起绝对是一种煎熬，与周公约会得难舍难分，闹铃闹不醒的有的是！M0pro的贪睡功能专治各种闹不醒的“疑难杂症”。闹铃响起，轻拍一下立刻收声，但之后铃声还将继续，实在受不了？那就请您拿过M0pro，进入菜单，关掉闹钟，相信这会工夫，您的美梦也该醒了。

闹钟的功能还不仅限于此，M0pro还具备系统休眠功能，并有多种时间选择，试想一下，临睡前，将闹钟放在床头，在音乐中酣然入眠，不用担心关机问题，方便日常使用。

当然啦，传统闹钟具备的技能M0pro都有，但是M0pro拥有的技能，传统闹钟则不一定有，比如夜灯指示功能。

漫步者M0pro设计了这个精巧的夜灯指示功能，这一功能在不同时间段有所区别。从晚上10点到凌晨6点，按任意键，M0pro的数显屏幕都会高亮一分钟，足够您起床办事，在这一时间段之外的其他时间，按任意键后不做任何操作，屏幕只会点亮5秒钟。夜灯属于淡入淡出，不伤眼睛，非常人性化。

全方位时间显示功能，5组闹钟时间设置功能，多种闹铃音源选择功能，系统休眠功能，夜灯指示功能，加上反射式360°音场扬声器系统，在漫步者M0pro的小箱体上集成了无比强大的闹钟功能，而且尽显人性化设置，绝对称得上史上最强闹钟。想让您的每个早晨焕然一新，不妨试试这款强悍功能精致外观的M0pro吧。P











汇众教育

大学生就业保障工程 攻克大学生就业最后一公里



近年来，大学生就业难已经成为一个社会性问题。为此，很多大学生选择毕业前后到专门的高职学校充电，学习一门企业急需的专业技能，从而达到顺利、高起点就业的目的。不过，以往高职对大学生培训，效果虽然立竿见影，但往往带有一定的临时性，难以满足大学生到高职"回炉"越来越多，同时升级和个性化的需求。针对这一趋势，日前，中国数字娱乐领先品牌汇众教育宣布，正式推出一系列为大学生定制的系统化新课程，作为其"大学生就业保障工程"的重要组成部分。

汇众教育董事长李新科表示，"这是一个专为大学生量身定制的成功就业解决方案：一套解决千家动漫游戏企业数万紧缺岗位的课程体系，一条引导大学生成为动漫游戏朝阳产业职场精英的最佳途径。"他介绍，这一系列课程最大的特点，是依托汇众教育在游戏动漫教育上5年的教学经验和成果，并根据现代大学生的特点，结合动漫游戏企业最紧缺的岗位需求而推出，因此，能攻克大学生就业的"最后一公里"，让大学生成功就业，用户单位成功找到人才，获得双赢和多赢。

事实上，2009年汇众教育已经开展针对大学生就业的专门培训，效果显著。很多大学生通过毕业前后为期不长的有针对性的强化培训，迅速具备了当下很多企业急需的技能，不仅成功就业，起薪也大大高于大学生就业的平均水平。其中，相当一部分学员进入盛大网络、新浪飞扬等知名数字娱乐公司。

据介绍，汇众教育大学生培训课程，针对企业需求和自身优势，设置有八大专业课程体系，包括2D网游程序开发、Flash动画制作、3G手机游戏美术设计、网络游戏场景制作、网络游戏角色制作、3D角色动画制作、3G手机游戏程序开发、网络游戏策划。这些专业均是企业迫切需求的，甚至课程还没开，就早被一些知名企业所预定。这些课程具有很多亮点，比如，3G手机游戏美术设计、3G手机游戏程序开发，是国内第一套专门针对3G手机游戏而设计的课程体系；网络游戏策划专业，是国内首个实现以全新的逆推与还原的方法，解剖并分析目前流行的网络游戏的系统设计，使得学员能充分发挥头脑风暴，开发和培养创新智慧；而3D角色动画师是当前三维动画应用领域最多的职位，也是动画影视企业急需的热门职位。另外，针对大学生的特点，这些课程的设置都强化应用，由浅入深，一般不到4个月即可修完。而汇众教育独创的云培训体系——云世界在线教学平台，学员可与全国各校区校友进行在线交互、共享作品、动漫交际等，充分展示学习成果，激发学习兴趣。另外，授课教师均来自一线动画或者网络公司，有丰富的项目开发经验，并参与过多款成功动画项目的资深设计。


画室


学员作品——战士


围池——渲染场景效果图

由于市场环境、技术和用户需求的变化，企业的产品、服务和策略也不得不随着发生变化，因此对人才的需求也有所不同。传统学院教育由于课程更新慢，无法适应企业的这一最新需求，从而导致人才培养和企业实际需求的脱节。汇众教育作为中国数字娱乐专业品牌，第一时间捕捉、研究和总结企业最新需求，把它反映在课程之中，并和大学生就业难这一社会问题结合，从而让人才培养和企业需求之间实现真正的"零距离"。

分析人士认为，大学生"回炉"职校充电的做法在许多国家都很普遍。如德国就有很多学生在考上大学后选择保留学籍，然后到职业院校"回炉"，考取相应的职业证书，这样等于有了"双保险"，学生进可升学，退可就业。所以，相比于现在很多大学生通过读双学位或考研等方式缓解就业压力，更建议他们选择到职业院校充电，以提高自身的就业能力。

据了解，2010年，全国普通高校毕业生高达630万，2011年这一数字将达到660万人，比2010年增加约30万。加之中国产业结构的调整，都让大学生就业形势更加严峻。不过，有了大学生高职培训课程这样规范化，规模化的课程出台，2011大学生就业，将多了一份保险。

作为游戏人才专业培养机构，汇众教育北京公主坟（游戏）校区自2004年成立以来，就本着培养游戏设计与开发精英的发展宗旨，不断发展、创新高品质的教学质量以及完善的就业服务，赢得学员的普遍认可。

汇众教育北京公主坟(游戏)校区　　网站：http://www.gamfe.com/gzf

头牌新闻

腾讯TGA大奖赛2011全国总决赛落幕本刊记者

■本刊记者 fly





腾讯游戏TGA大奖赛2011总决赛7月17日于上海浦东展览馆圆满落幕，9个项目的360名精英选手经过两天的激烈对决，共诞生了43名冠军，他们获得了由腾讯提供的超过百万的赛事奖金，纯金打造的冠军徽章，以及冠军汇聚的荣耀之夜。这些冠军分别是——QQ炫舞：纵横四海（战队）；QQ飞车：顾正文（个人），张辉、田杰友（竞速团队），张德亮、徐超（道具团队）；战地之王：N4hunter战队；QQ音速：张伯涛（个人），张伯涛、周洪增、韩剑秋（中国团队）；LOL：CCM战队；TGA全能赛：徐驰杰、孟凌轩、程程、张砾、韩剑秋、杨成龙；DNF：仇东生（个人）、必须黑马（团队）；CF：日照陆虎战队；QQGAME：王晓光、高国建（四国军棋），陈祥祥（斯诺克），花珍芬（斗地主），黄育平、陈凯、丁立场（英雄杀）。

本次大赛的筹备工作自今年年初即告启动，而其所辖9个项目的预选赛，则从2月底正式开始。为保证大奖赛运行的专业流畅，赛事组委会特意选择了NeoTV、Plu、大东作为赛事转播、现场搭建的合作伙伴。此外，他们还别邀请了多位业内资深从业人员组成顾问团，以定期例会的形式征集建议与想法。“荣耀”是TGA大奖赛的又一重要理念，组委会从所有他们可能想到的细节去体现对那些中国最优秀的网游竞技选手的尊重。

TGA开辟了线上、线下两条海选通道。线上方面，所有愿意参与赛事的玩家都可以参与其中；线下方面，TGA则先后在全国600个城市举行了海选赛，在30个省会级城市举行省决赛。

选手培训会是TGA为决赛选手量身打造的配套培训机制，培训内容涉及电竞历史、腾讯竞技赛事历程、交际礼仪、选手自我包装规划等内容。TGA全能赛，则是TGA组委会在赛事项目管理上的一次全新尝试。这一项目需要选手在“CF”“DNF”“LOL”“QQ飞车”“QQ炫舞”“QQ游戏”“QQ音速”7个项目上进行全面的较量，对选手的综合素质提出了更苛刻的要求。

在本次TGA大奖赛总决赛当中，TGA组委会特别邀请了快乐家族成员吴昕、李维嘉到场主持TGA Girl总决赛。此外，Sky、DC、820、xiaoT等电竞明星也到场与玩家们进行互动，与玩家共享他们的竞技体验。P

晶合新作

《魔兽世界——大地的裂变》正式上线



2011年7月12日，暴雪娱乐在北京召开《魔兽世界——大地的裂变》在大陆正式上线发布会。另外游戏设计总监Tom Chilton就如今《魔兽世界》版本中伤害和属性数值一直在大幅度提升的问题同样作了相关回答：游戏中人物伤害、血量、数值上升得太快了，我们正在考虑接下来会让这种增长呈曲线而非直线增长。会后，暴雪娱乐产品执行开发副总裁Frank Pearce和Tom Chilton接受了本刊的独家专访，本期“在线争锋”栏目将全文刊登，敬请关注。

《征途》全新资料片上线

7月《征途》推出全新资料片“攻城略地”，揭开了“帮会时代”的新纪元，开创了最大规模的群P新革命。与此同时，游戏还将在资料片期间推出“嘉年华”活动，共有“免单畅玩”“包养卡”“免金券”和“老账号穿越新区保留装备”四大活动，人人可获万元“包养资金”，更能获得消费100%免单的福利，还有“0元秒杀实物大奖”赢取数码产品。



《德州扑克》豪胆平台正式上线



近日《德州扑克》竞赛平台——豪胆平台正式上线。它采用了全新的营销理念和赛事系统，并以平台广告收入为玩家提

供丰厚的奖品和趣味性的游戏方式。豪胆平台提供了两种游戏方式，一种是常规的多人局比赛，而另外一种是百人到万人规模的大型德州扑克赛事。每天豪胆平台都会举行数十场从百人规模到千人规模不等的大型德州扑克赛事。游戏币在注册时可获得，另外，每天平台都会赠送一些游戏币。当大型比赛开赛时，玩家可以用手中的游戏币来购买门票，参赛赢取奖品。

《古剑奇谭》一周年感恩回馈活动正式展开



寒来暑往，《古剑奇谭》走过了一年的时光。而今，《古剑奇谭》第二结局终于与各位玩家见面了。与此同时，“周年纪念版”相关预售活动也已展开。另外，为了回馈玩家们的支持，让大家更好的享受游戏的乐趣，暑期在各大网站购买《古剑奇谭》相关产品有机会得到各类代金券或折扣优惠。玩家们关注的《古剑奇谭OL》和《古剑奇谭2》目前正在加紧制作中。更多相关消息请关注《古剑奇谭》官方网站http://gjqt.gamebar.com/。

晶合热点

首届中国·鄂尔多斯东胜动画推介会在京举行



7月7日，首届中国·鄂尔多斯东胜动漫推介新闻发布会暨首届中国十大优秀原创动画企业“小牛奖”评选启动仪式在京举行。国家广电总局副总编辑、宣传管理司司长金德龙，中国动画学会会长余培侠等出席新闻发布会及启动仪式。经国家广电总局批准，“首届中国·鄂尔多斯东胜动画推介会”于7月19日至21日在鄂尔多斯东胜区举行。据了解，推介会将以聚合资源、优化配置、交流互动、合作共赢为主旨，以原创为先、发展绿色动画、绿色产业为特色，通过动画原创企业、电视及新媒体、衍生产品经营开发商的交流互动及信息沟通，为我国动漫产业及鄂尔多斯市文化业产发展注入强大推动力。推介会期间，还将举行首届中国十大优秀原创动画企业“小牛奖”评选及颁奖活动。据悉，本次推介会由中国动画学会、东胜区委、区政府联合主办，东胜区委宣传部、东胜区文化局、鄂尔多斯东胜天风动漫影视有限公司承办，中国国际动画产业联盟协办。

德信将推出手机体感游戏解决方案程序包

德信无线通讯科技有限公司（NASDAQ股票代码：CNTF）宣布将于2011年的第三季度通过17Vee体感游戏平台推出一套能与iPhone和安卓手机相兼容的体感游戏手机解决方案程序包。届时iPhone和手机用户可以通过17Vee体感游戏平台上的体感游戏程序包将手机转化为体感游戏控制器，用手机畅玩体感游戏。“依照iPhone和安卓手机的飞速发展和已占有的市场份额来看”，德信无线的CEO孔先生说，“我们在这两种手机上来推广17Vee手机体感游戏解决方案绝对是明智之举。有了这一套方案，手机用户可以把自己的手机轻松转变成功能强劲的体感设备。而且我们也会再接再厉，争取在不久的将来，17Vee能够拿出可以支持所有手机平台的手机体感游戏解决方案，我们的目标是给用户更多的选择，并且希望能在我们不断的努力下，以后手机体感游戏会像SMS手机短信一样，被普及到千家万户。”



首届中国动漫游戏嘉年华国庆献礼

2011年7月15日，中国动漫游戏嘉年华组委会在文化部召开新闻发布会，宣布中国动漫游戏城启动暨首届中国动漫游戏嘉年华系列活动将于2011年9月28日至10月7日正式举办，地点为位于首钢二通厂的中国动漫游戏城场地内。据了解，此次嘉年华活动将以动漫游戏为中心扩散出不同形式的20余项特色活动，值得国内年轻一代动漫爱好者抱以期待。



晶合快评

与梦想故事擦肩而过的那顿晚饭

■晶合实验室 8神经

前些日子去某游戏公司办事，忙活了一下午，到了傍晚的时候，对方市场部的朋友歉意地说：“不好意思拖得有点晚了，一起到楼下去吃个便饭吧。”我也不便多推辞，便跟他一起去了楼下的餐馆，点了几个菜，刚吃了没多大会儿，便看到有一个少年拿着一本《大众软件》，谨谨慎慎地走到我们的桌子旁边。市场部的朋友看见他便笑着说：“你怎么来了啊？来一起吃吧。”这孩子看起来很是斯文，只是红着脸摇摇头说：“不是，不是……我其实是来……想找他在书上签个名的。”说完他就指了指我。

我感觉颇为诧异，看起来这孩子是这家游戏公司的员工，通常来说，喜欢我们的杂志，看到编辑时想要在书上签个名，这样的事以往也很常见。不过这年头不同了，孩子们大多见多识广了，也不会把杂志编辑当成什么不得了的人物，签名这种美差也就日益稀少起来。更何况进了游戏公司，看到的东西不一样了，影响的心态也就不一样了，还会拿着杂志找编辑签名，颇有些不可思议。

我接过杂志一瞧，是一本2002年第4期的杂志，那会儿我都还没来编辑部呢。于是我笑着说：“好老的杂志，那会儿我都还没来大软呢。这么说你肯定不是因为‘喜欢我’才找我签名了。”少年也颇老实地回答说：“不好意思，我只是在想，在公司里上班肯定有一天能碰到大软的编辑，我仅仅是希望在遇到的时候，不管是哪位，让他在我能找到的最早的一期杂志上签个名。”

我便说：“你都做了这么有名的游戏公司的员工了，为啥还会想找杂志编辑签名呢？”

少年回答说：“我最喜欢仙剑这样的国产游戏，第一次知道仙剑就是在大软上面，大概有十年了吧，那之前我只玩过一些游戏机和街机游戏。那之后我就是大软的忠实读者了，这些年里我老想给你们写读者回函卡，但经常写着写着，写完一大版后就被我自己撕了。我想其实我也没什么对你们真正有用的建议，而且一说还老说一大堆废话，这样的信看起来肯定耽误你们的工作时间。”

我忍不住想笑，这小子还真是坦率得可爱。

少年又很羞涩地说：“我想应该等我自己达成了目标后再给你们写信，因为我看了几年大软后，就决定将来也要加入去制作国产游戏，如果我做到了，我就给你们写信感谢一下，是当年读大软的经历让我找到了目标，并实现了它。”

我说：“那你回头给我写一篇吧，我还可以登在读编栏目里，你现在在游戏公司工作，算是实现了目标吧。”

少年顿时显得有些慌张：“不行不行！还远得很！我的目标是成为一个合格的游戏美工，我是学美术的，但我现在只是在游戏公司的市场部帮忙做一些跟美术有关的宣传工作。其实也不是我真正想做和喜欢的工作，实在是没有脸上杂志去说。以前我在XX公司待过，不过能力还不足，只干过一些游戏测试的活儿。我的梦想是去XX公司，去参与制作XX游戏的二代（注：为避免广告嫌疑，文中的具体公司和游戏的名字均用“XX”替代）。我跟他们的老大谈过一次，可惜我现在的能力还不足以加入他们……”

我说：“其实你现在的工作距离你当初的梦想也很近了，何不认认真真地去做呢？将来说不定也会有前途。”

少年犹豫了一下，说：“虽然都是游戏行业，但我现在做的工作其实跟我的梦想差得很远。其实……我已经打算这两天就辞职了，我要回家去继续画画，让自己更强一些，在一两年内我会再去XX公司求职，如果成功了，我一定给大软写信。”



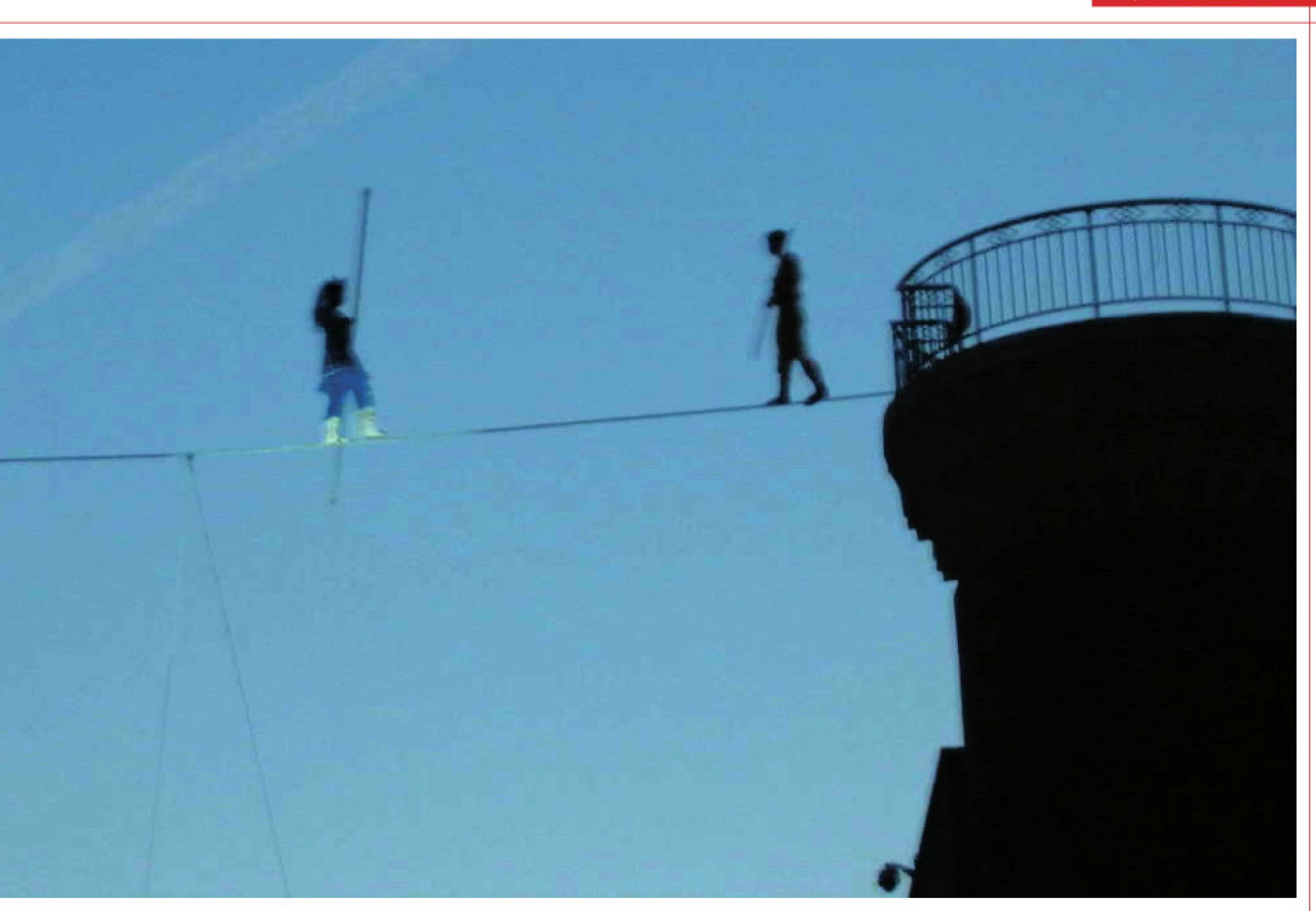
拉风的8神经

于是我在那本我没有参与制作的杂志上签了我的名字。这本杂志问世时我的梦想是什么呢？我只记得我年少时受到日本漫画的影响，一度梦想成为一个漫画家，那会儿看到颜开（国内著名漫画家）在动漫杂志上招聘助手的广告，我便热血沸腾地给他寄了信去，同寄去的还有我的画作。颜开亲笔回信好言劝慰了我，表示现在的我应该好好努力学画，并期待将来有一天可以跟我并肩作战云云……可以想见，我的绘画水平很烂，完全没有天赋。很多年后我的女朋友在抽屉里无意翻出了颜开的回信，看完后她开心地笑了一会儿，然后对我说：“我突然感觉有些心酸了，没想到你当年还有这样的梦想呢！”

其实每个人都肯定有过梦想的，在某个时间，通常是年少轻狂的时候，它总会与你擦肩而过，执着的孩子会转身努力去追寻它，努力拉近与它的距离。也有人与它擦肩而过时并无察觉，等到年龄大了时，再回头望去已经看不到它过去的影子和方向。许多老家伙总爱沧桑地表示，岁月会杀死梦想什么的，其实即便在现实中已经看不到它，但在内心深处，它永远都没有真正死去。

吃完晚饭，大家互道告别后我突然想起忘了询问少年的名字——不过没有关系，如果有一天大软终于收到他的来信，我自然会知道是谁写来的。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



钢丝上的独舞

——国产独立游戏大观

■北京 墨家小矩

序语：

假设你正在为一款商业游戏服务，有一天，你开始对公司的条条框框感到不满，你觉得自己有无数的好点子，但却总是被公司以各种理由无情否掉。终于有一天，你再也无法忍受，你觉得这样下去永远做不出一款自己真正想要的游戏。于是你开始向公司叫板，说："老子不干了！"。从此你开始孤身奋战（顶多还有几个志同道合的同伴），开始凭借自己的力量去制作梦想中的游戏。没有人再为你们的工作支付薪水，梦想和激情支撑你们继续下去，这个过程快乐而悲壮，不过恭喜，此时的你已经是一个名副其实的独立开发者了，而你的作品，将被称之为独立游戏。

——摘自《什么是独立游戏》

国产单机游戏发展到了今天，制作公司如同一艘庞大的军舰，舰长如果不把握航向，军舰就会有触礁搁浅的危险。偶尔几款作品能够凭借扎实的技术和过硬的本领渡过险滩，但似乎也无法保证自己能够永远一帆风顺。由此，一些小船便脱颖而出，渐渐走进了玩家的视野，这便是我们今天要说一说的国产独立游戏。

独立游戏作为小工作室制作游戏的一种，它区别于小游戏（如4399上面的Flash小游戏），同人游戏（像"仙剑" "轩辕剑"等同人和著名的日本三同人），复刻游戏（《英雄萨姆复刻版》《新轩辕剑贰》等），MOD（《曹操传MOD》《金庸群侠传MOD》《魔兽争霸Ⅲ》地图编辑器等）。在这里要明确独立游戏的定义：它是相对主流商业游戏而存在的一个概念，指个人或小型工作室在没有商业资金支持的情况下，独立制作完成的游戏。团队成员一般在10人以下，工作场所随意，所开发出来的游戏不一定会给开发者带来收入，但也有少数几部作品能够有巨大的影响力，甚至超过了商业作品。在此很多人会将同人与独立游戏弄混，注意，同人游戏是在不断寻找和已经存在事物特别是流行文化的共同点上加以少量修改创作，而独立游戏往往是以崭新观点和图像推出的创新作品。独立游戏出于其类，拔乎其萃，开放在被众多商业大作的环境下，仍然保持着自己独有的特色。

独立游戏一直在众多网游和单机游戏大作中有着属于自己的玩家和传播媒介，也许你不知道这些游戏，但它们当中一些当真有名。或者你知道这些游戏，但它们的性质你却不甚了解。以下我们将会介绍到的是国产独立游戏中的完成或未完成的作品，这些游戏有的广受好评，有的还是半成品，无论成功与否，都是真正曙光来临之前的璀璨星光。

RPG的创新之路：《姜太公的小岛》与《雨血》

国产RPG，《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《剑侠情缘》差不多成了一块烙印迹烙在玩家的心头，是啊，它们在我们脑海中已经完全熟透了，无论其游戏形式，还是游戏内容，已成了模板化的趋势。近几年来这些作品似乎被市场逼上了绝境，故事死板，玩法匮乏，创新艰难，有些作品半路夭折，有些作品就此干脆不再推出续集，就连今年推出的《仙剑奇侠传五》亦令人感到喜忧参半。难道真的没有好作品了吗？不，还是有的，两位出身清华的高材生给出了答案：RPG比你们想象中的要好玩得多！

当今独立游戏圈里最出色的两颗新星：柳晓宇（网名：柳柳）、梁其生（网名：soulframe）这两位堪称中国独立游戏的双雄。前者以创新玩法和游戏量多取胜，后者以独特风格及复杂剧情占优。两人的作品皆有大量玩家拥趸，不分上下。而能够连接起两人的共同点，恐怕一个是独立游戏，另一个则是清华校友。众所周知清华乃人才辈出之地，果不其然，两人近两年的出色成绩带动了国内独立游戏的长足发展，而他们最近又有什么样的作品呢？

柳柳的《姜太公的小岛》与soulframe《雨血2——烨城》可能是本年度最受关注的两款独立游戏。如今《姜太公的小岛》已经推出，其游戏特色广受好评。《雨血2——烨城》也即将发售。那么这两款游戏究竟好玩在哪里呢？

趁热打铁——《姜太公的小岛》

自打66RPG的关停风波结束以来，柳柳的生活变得更加安稳。有了自己的家庭，自己的工作室，开创了自己的事业，他终于可以量产玩法不一的独立小游戏，并以每隔一个游戏便采用数字版收费的形式，加上过去在66RPG积累的人气，让自己的游戏链有了坚持下去的保证。

自从《格斗纹章》获得成功后，柳柳有了自己的打算，便是把RPG与战棋的结合发展下去。无论是RPG的剧情与系统，还是战棋游戏的玩法与界面，都是可以借鉴的。如此，一款以“某岛”为背景的游戏就此而生。

游戏类型为战棋类游戏，分为两个版本，一个完整版，一个核心版，完整版可以玩到3/4的剧情，而购买了核心版可以获得丰厚的灵魂点。至于这些灵魂点，你可以升级人物、学习技能、再到游戏中PK。游戏模式十分爽快，用三个字来说就是“抢格子”，只需要你点点空格，动动鼠标即可。人物技能和战斗动画也很丰富，至于画面，基本是从《轩辕伏魔录》山寨过来的，但能把RPG MAKER这款软件的功能发挥到极致，画面什么的就浮云了吧……

不过作为一款讽刺现实的游戏，《姜太公的小岛》的剧情并没有做到很好，“抢占钓鱼岛”？“德艺双馨的苍老师”？这些内容让玩家感到自己无限穿越。作者在讽刺艺术上欠缺功力：对白几乎是大白话，偶尔几句诗文成了尴尬的点缀。故事中的内涵成分如同说相声时包袱没抖好——未等展开便掉下来了。剧情背景尚算可以，不过收复小岛的理由让玩家感到牵强。我们不仅碰到了“可爱”的叛徒，遇到了混蛋的剑圣，还与没头没脑的四圣兽大打一气。自然名字也很奇怪：胡子哥、鞭子姐、萝莉。由于用的是《轩辕伏魔录》的人物形象，游戏代入感不是太足。不过还好，游戏出色的玩法抵消了剧情的不足，如果不愿看剧情，直接跳过也是可以的。

玩法上的创新，剧情上的失败，给独立游戏敲了警钟：一个人并不能做好所有的工作，短时间的灵感也会造成游戏上的跑偏，独立游戏完全可以舍弃游戏的某些元素——比如剧情，专注于游戏性的改进。大胆还需细心，这样才能做出好游戏。

慢工细活——《雨血》

《雨血》作为常见的武侠RPG类型游戏可以说是国产独立游戏的顶尖之作，这不在于它的画面有多么绚丽，游戏有多么好玩，而在于它自身的剧情和结构和游戏整体素质。由于作者梁其生是学建筑出身的，剧本上的精密程度便如同复杂的迷宫层层交叠，加之画风独特，调子阴冷灰暗，给人一环扣一环的紧迫感。如此，其独自一人制作的《雨血——死镇》便成了如同艺术品般的上乘之作。

笔者在第一遍通关《雨血》后，从心底感受到一股阴寒之气（别想歪了），作者果断抛弃了孱弱少年成长为大侠的老旧套路，主角一开始便是一个充满秘密的某邪恶教派的二号人物，级别也是满级。以前笔者认为武侠就是打打杀杀，现在一看也不是那么回事。在《雨血》里，你武功地位再高也没用，名字再拽也没用。你看不到一个阳光灿烂的开始，也看不到一个幸福美满的结局，即使你猜到了所有人的命运，你却仍然忍不住再去把故事进行下去。虽然


《姜太公的小岛》：丰富的人物成长系统


《姜太公的小岛》：招募士兵，士气加成，战术谋划，技能搭配，战斗系统可谓丰富多彩

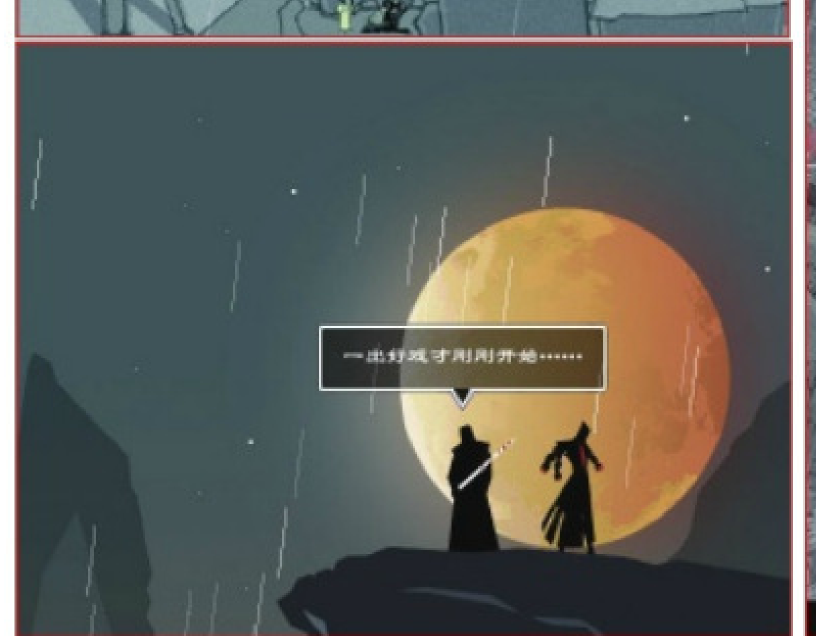

抛开奇怪的对白不谈，《姜太公的小岛》的剧情也算能自圆其说。嗯？这两人很熟悉的说……

画面有些血腥，可心头的悬念始终鼓动你把空格键按下去，这就是《雨血》的魅力——古龙小说与希区柯克电影的混杂，完整地描述了一个复杂、艰深的阴谋，以及充满灰暗气息的感情故事。

作为续集，《雨血2——烨城》采用了《北欧女神》一样的横版移动模式并结合了特殊脚本来实现全方位移动。作品的画面依然秉承前作的若干特点：灰、冷、暗。并以前作的冷灰色系加鲜艳的红色为主，但是又有所不同，作者更多采用了像素描画和电脑绘制的方法，而没有像前作那样完全使用手绘，玩家们喜不喜欢则见仁见智了。

《雨血》这个系列，给了历来倾向光明磊落的国产武侠游戏一个很好的借鉴，在剧情安排上不一定非要正义战胜反派，不一定要让正气凛然贯穿游戏，我们可以换另外一种思路做武侠，效果肯定不一样。







左上图：《雨血》不仅有英文版，还登陆了国外各大付费游戏网站

左下图：《雨血》系列冷静地告诉世人：独立游戏的好戏，才刚刚开始……

右图：大雨倾盆的古城，杀机四伏的“局”，一场算计和火拼即将开始……

为了弱者的呐喊：《钉子户大战拆迁队》与《小贩大战城管》

近几年来，诸如强拆、暴力执法、就业难、房价上涨等成为了热门话题。而作为新兴行业，游戏自然也要从这些热门话题中吸取素材，可有些题材过于敏感，网游的手不敢伸得太深，也就是偶尔出些“春鸽”宠物、“犀利哥”套装什么的，不痛不痒，纯粹吸引人眼球罢了。而独立游戏则没有这样的后顾之忧，若游戏对开发者自身造成了不便，顶多是让一些网站删去游戏的下载链接，而此时的游戏恐怕已经传遍了大江南北。

《钉子户大战拆迁队》：虚拟时代的心理诉求

《钉子户大战拆迁队》正好应了这一时代背景，意料之中地火了起来。游戏容量极小，画面清晰明快，易于上手，故事简单而又悲壮：作为钉子户的老丁家，一家六口齐上阵保卫自己的家园。远处的高楼大厦反衬着孤零零的被拆小楼，拆迁人员如同潮水般涌来。无论你如何坚持，如何调配火力，如何点那左下角的绿叶——最终还是死路一条。

对此《李可乐抗拆记》的作者李承鹏在书中写道：《钉子户大战拆迁队》，它很可爱，很强大，很创意，但不实用，典型的虚拟世界做派，最后无论你怎么玩这个游戏，免不了被拆迁队干死。因为，他们居然用的是拖鞋、木棍这么原生态的武器，充血功能弱小低端。丁他爸、丁小妹、丁他妈战斗差异性不强，容易被摸透，更重要的是他们没有邻居呼应，只是蛮干，他们以为是勇士，最后却成了烈士……

虽然游戏故事是令人纠结的，但它反映了这样一个社会现实：人们无法抗拒某些现实因素，却可以通过游戏来发泄自己不满的情绪。《钉子户大战拆迁队》的流行是必然的，它正好符合当下人们的心理状态：想抗拆，却又没有这种实力，默默地看着自己的房子被无情拆掉，却还想发出微弱的抗议。

另外必须值得一提的是，《钉子户大战拆迁队》这款游戏是商业公司制作，虽然免费，但还是摆脱不掉商业的影子。当然，另外一部相似制作《小贩大战城管》拿下了社会现实题材这个接力棒。


真实的《钉子户大战拆迁队》，很无奈



最终，钉子户淹没在了拆迁大军中。事实证明，团结才会有力量。钉子户如此，国产游戏也是如此

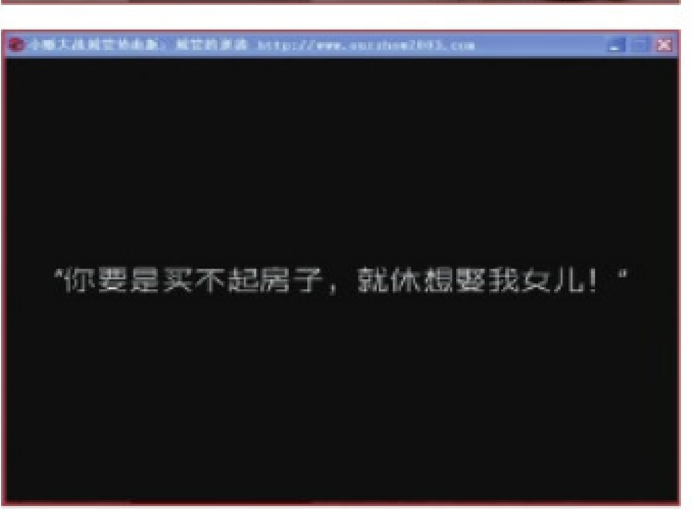

包租婆不怕黑帮，怕拆迁队

《小贩大战城管》：现实社会的缩影

该游戏的作者郑晖在高中开始接触电脑，后开始学习编程，因为兴趣所向，所以写的多是游戏程序。当时编写的小游戏在高中校内机房风靡一时，从此便不断尝试独立游戏的制作，2004年的《工大历险记》、2005年的《国殇之血色狼烟》，这些游戏在小众领域颇受好评。而真正让他声名鹊起的，还是《小贩大战城管》。

说起两款作品相似，其实郑晖并未接触过上一款作品，而《小贩大战城管》当初也只是被定义为《杀死乔峰》附带的小游戏中的一个（编者：后来《杀死乔峰》这款带有讽刺现实意味的游戏成为了《小贩大战城管热血版》中的剧情篇），游戏采用ARPG的模式，有些类似《植物大战僵尸》的塔防模式，与之不同的是，《小贩大战城管》中的主人公手无寸铁，只能靠打游击战的方式和城管们周旋，或者靠人海战术消灭敌人。当然，游戏里不光是小贩，还有很多弱势群体，比如钉子户、上访大妈、下岗职工等等。这里面有太多故事不能明说，所以只能含蓄地通过“我爸是李刚”“上级领导来视察”等幽默笑话来传达出来。至于游戏性已不大重要，反应作者对现实中的看法，并带动玩家的情绪，这才是最重要的。





左上图：背景音乐很熟悉：《郑钱花》

左下图：整个游戏就看这一句话

右图：李承鹏在书中提到“钉子户”这款游戏：它很可爱，很强大，很创意，但不实用

事实上，让玩家扮演弱势群体是一件很困难的事情。《小贩大战城管》与《钉子户大战拆迁队》一样无法通关，最终都会挂在城管大哥们的棍棒底下，只有玩一下剧情篇宽慰一下自己罢了。

通过现实题材作为游戏的故事内容，这未尝不可，因为这反而体现了游戏的一种作用。不过这样的游戏真的适合独立游戏的发展吗？笔者看来不一定，或许和现实题材搭边是一剂良药，却不可长期依赖现成的素材生存，游戏应该强调自身的游戏性，而不是一味靠吸引关注的题材来取胜。

中国风游戏：《怪术书》《影战》



《怪术书》战斗模式：出来吧！我的卡片仙人们！



《怪术书》不仅画面好看，章节也富有搞笑神话趣味



以中国神话为背景的《怪术书》



《影战》：旧时代的民间艺术如今搬上了游戏平台，不过这两人在以前的皮影戏里出现过吗？

传承传统文化，不仅仅要像“仙剑”在故事上展现出来，也可以有色彩绚烂，具有张力画面体现出来。而这两款风格迥异的游戏，便是表现了不同的中国风特色。

《怪术书》（莫非是“怪蜀黍”的谐音？）是由中国美术学院游戏美术设计专业学生创作的作品，其中虽然有很多不足但也拥有一套完整的美术设定和比较严谨的程序支持，其画面更是堪称革命式的进步，看过之后真是让人垂涎欲滴。

中国古代神话题材是国内游戏市场的主流，泛滥的过程中必然出现一大票粗制滥造互相山寨的“中国风”游戏。但是相对于其他游戏风格主题，美院的学生们最了解也最有把握的还是中国民族特色的主题。根据游戏的简介得知，游戏主美成长在西安这样一个民间艺术多元化的城市里，出于环境影响很自

然地产生《怪术书》的美术概念构想。民间美术的绘画手法非常多元化，加上运用的工艺材料不同和地域风格的多样性，形成了种类繁多、风格迥异的艺术形式。最后，通过造型与颜色的实验筛选，艺术风格借鉴壁画年画的造型，木雕皮影的图案，结合年画的色彩运用与表现形式，再加一些美术特有的奇怪漫画风格形成这样一部作品。

对于《怪术书》这样一部在美术上突出的作品是值得称赞一番的，游戏也是比较少见的卡牌式对战游戏，有点像《三国杀》，又有点像《游戏王》，可经过游戏制作者们妙笔架构之后，玩家都会记住《怪术书》。

《影战》在感官上则稍微差了一点，上一部作品已经有了测试版，这部作品还只能看看宣传视频。况且从视频上看，《影战》虽然取材自我国传统的皮影戏，风格独特，创意也很新鲜，但还原程度似乎有点……太真实了。这是一款格斗游戏，即直接让两个人皮影人互相甩开膀子对打，人物也是五花八门，什么护士、奥特曼、阿凡达、变形金刚（很奇怪对吧？还有拿iPhone的富二代呢）轮番上场。因为是皮影，你可以把自己的截肢拿下来打人；因为是皮影，人物的表情一成不变；因为是皮影，打来打去皮影混在一起甚至有兄贵摔跤的感觉；因为是皮影，人物死的时候变成一坨……这个，你说这个游戏如果放出来会不会被定义为恐怖游戏？

由此笔者想到，虽然传承中国传统文化固然重要，但有些游戏不一定适合表现在游戏里。如果把皮影戏做成闯关游戏可能会很有特色（例如国外有一款用卡片素材做成的小游戏《爷爷的灯光》就给人一种温馨的感觉），如何把中国风运用得当，想必这也成为了独立游戏制作者们的一大难题，终究这些东西还是推动力，而不是阻碍。

横版新冒险：《微观战争》与《Eddy紫》

国产游戏大多注重剧情，然而对剧情依赖过多，就会造成尾大不掉的危险。例如“仙剑模式”就是长期以来一种弊病，一旦在剧情上折了功夫，就会遭到如潮的恶评。国产游戏应该开创出另外一种次要摆脱剧情或完全摆脱剧情，至少不要在剧情上困惑的游戏。

认真调查一下就会发现，现在的玩家在玩游戏的时候很少会注意到对白和剧情，毕竟轻度玩家比核心玩家要多出很多，如何才能用自己的特点吸引住玩家，也许在游戏性上我们应该有更多的考虑。而《微观世界》和《Eddy紫》便是这样两款拥有自己独特世界观的游戏。

不知以前各位有没有想过《超级马里奥》和《合金弹头》之所以好玩是因为剧情丰富吗？好像这些游戏都没有什么剧情可言，一个水管工踩蘑菇过关救公主仅此而已，但其世界给人一种明快轻松的感觉，所以大家就是喜欢玩这样的游戏。

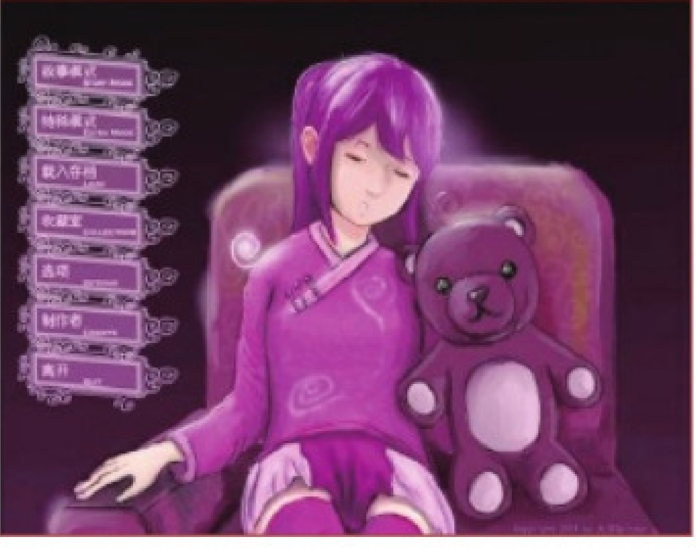
很多人玩游戏图一种爽快感和新鲜感，一旦这种感觉没有了，这个游戏自然也无法令人印象深刻。如果游戏的整体感很好，操作又流畅，玩法还多样，自然能够吸引住玩家。大作我们不敢奢求，做一些横版过关的游戏还可以办的到。

《微观世界》的作者把世界着眼于蚂蚁、蜜蜂等小昆虫上的战争，其内容颇为科幻，玩法也集合了横版动作，塔防模

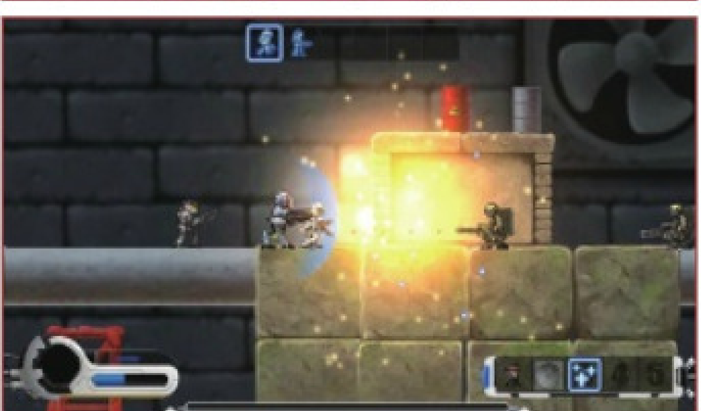

世界就剩我们俩个了？



《Eddy紫》：紫色调的游戏画面，与众不同




《微观战争》是一款具有科幻色彩的游戏





《Eddy紫》：霸道的人类幸存者，看来这款作品更像是萌版《辐射》

式及个人角色扮演混合的游戏风格塑造了一个可玩性非常高的游戏。在游戏中你可以作为运筹帷幄的指挥官来指挥整场的战斗，也可以控制一个英雄单位去扭转战局，甚至你可以在路上放满防御设施以阻止对手的进攻，多种多样的游戏风格适合其中任何一个玩家的玩法。当然了，剧情十分新颖，把虫人、高科技、灵魂转移一些概念运用到了游戏中，十分具有未来科技感。

"母神肃清了旧世界，在科学文明的残骸上建立了新的秩序。她创造出无数能量态的新生命，世界产生了新的生态系统。但是神无法毁灭自己的创造物。如果这些能量态生命揭竿而起，母神将会束手无策。" ——《Eddy紫》故事背景。

简短有力的科幻背景，让人感受到了类似《黑客帝国》的气息。《Eddy紫》把世界观放到末日之后，主角如同《传送门2》一样是一个很萌的妹子，需要靠自己的本领来生存下去。整个游戏皆以紫色作为主色调，蜡笔式的画风，线条清晰的界面，神秘的故事背景，易于上手的操作都证明这款游戏在日后能够成为经典。尤其主角Eddy坚定又有点迷糊的性格颇受玩家喜欢，这个妹子笔者看过之后只想喊：啊喂！做成养成类的游戏可不可以呀！

除以上介绍的游戏外，《花》《白色立方》《飞升（flyf）》《东东不死传说》《卡卡大冒险》都是近几年不错的国产独立游戏，它们或大或小，或出名或默默无闻，却都是国产独立游戏的创意之作，如果闲来无事，自然可找来玩玩。

结语：

以下是笔者与"独立星球"站长"Star"的对话，算作这篇文章的总结，从Star的话中，笔者能看到独立游戏更广阔的发展空间。

笔者：首先你为什么要开"独立星球"这样一个有关独立游戏的网站？

Star（以下简称"S"）：初衷很简单，就是因为喜欢独立游戏。我很早就知道很多独立游戏作品，这些游戏在主流媒体及游戏网站上不被关注，我发现周围的人很少有人知道。但这些游戏真的十分精彩，所以一开始是想做一个网站，让更多的人能知道这些作品。

笔者：你认为独立游戏在中国游戏业占有一个什么样的地位？

S：（独立游戏）目前仍然是一个小众话题，虽然在一些媒体上有关独立游戏的话题逐渐增多，国内自己标榜为"独立游戏人"的开发者也越来越多，但独立游戏在国内仍然不是一个据有大众影响力的话题。网游、商业作品仍然占据着主流地位。

笔者：看来独立游戏生存空间仍然受挤压，那独立游戏如何才能突破网游和商业的封锁？

S：也谈不上封锁，这些都是现实环境所决定的。不过随着Appstore和安卓等平台的发展，未来个人开发者或者小团队中所涌现出来的优秀作品会越来越多，这其中将有很多都属于独立游戏范畴。可独立游戏是什么？这个问题以后很长时间内可能仍然只是这个圈内的少数人所了解，但不知不觉间，或许很多玩家都已经跟独立游戏作品有过接触了。独立游戏在国内的发展，一方面需要有优秀的国产原创作品出现，另外一方面也要有更多的普通玩家能来接触、了解独立游戏。

笔者：我看到国外很多游戏都有它自己的特色，国产独立游戏应该注重哪一方面？

S：这个问题很多人会谈到创意，不过我觉得最重要的是做事的态度。国内整体环境比较浮躁，很多游戏人和作品上面也表现出了这种浮躁。国产的独立游戏作品虽然有像《雨血》这样很优秀的代表作品，但毕竟是少数。相比国外，我们的游戏质量上还有很大差距。感觉有心将游戏做成真正精品的不多，可追求快速实现盈利、用游戏能带来利益的开发者比较多。我们需要更多真正用心去做游戏的人，这样独立游戏才能有长足的发展。

独立游戏，是一种独立的精神，是自我完善的锻炼，是锲而不舍的追求，是对自己实力的一种证明，也是新生活的开始。当然，没有足够的实力之前，最好还是别把鼠标摔掉跟老板闹翻……

从去年开始，许多国内独立游戏制作者开始真正的有所作为，是我们也注意到，我们与国外成名的独立游戏小组综合水平还有差距，这其中有些是可以弥补的，譬如技术，美工，精细度等等，有些却需要我们有更深层次的反思——譬如对版权的尊重，对原创的追求等。

噢！说到这里，第三届中国独立游戏节（IGF CHINA 2011）就要开幕了，你有没有兴趣拿着你的作品去参赛呢？





左图："66RPG"与"独立星球"是倡导独立游戏的坚定阵地

右图：模仿《拳皇》的《东东不死传说》是一场真人搞怪秀

明知是失败也要继续下去的命运旅程



命运之旅——刺杀希特勒

A Stroke of Fate: Operation Valkyrie

■内蒙古 莽月飘零

制作：Spline
发行：Akella
类型：冒险
发售日期：未定
推荐度：★★★

二战时期的德国纳粹头子希特勒，不知道有多少人都对这个战争狂人恨之入骨，一系列的刺杀行动层出不穷，然而都被希特勒奇迹般地躲过了，就如同古巴的卡斯特罗一样，躲过的刺杀次数和面对的各种刺客多得令人咋舌。如今公布了一款指点类冒险游戏《命运之旅——刺杀希特勒》（A Stroke of Fate：Operation Valkyrie，以下简称OV）就瞄准了著名的7月20日的瓦尔基里行动。

OV是一款指点类冒险游戏，玩家只要利用鼠标轻松地在场景中点击即可推动游戏发展，轻松的同时也不失凝重，在OV中玩家将扮演Gerhard Mayer——纳粹党卫军的高级军官，从开始到结束，带玩家完整地领略这一著名的刺杀事件。虽然这刺杀行动最终仍然失败了，但对希特勒的打击以及对历史的走向起到了巨大的影响，甚至不亚于当年希特勒多次报考维也纳艺术学院而被拒之门外——若当年希特勒在维也纳被录用了，那么这个战争狂人就是一个艺术家。

1944年7月20日，施陶芬贝格借汇报工作为幌子，成功地在希特勒东部战场总部狼穴中安装炸弹，随后炸弹在会议室中爆炸，希特勒从爆炸的废墟中逃了出来，仅受了轻伤。而外面叛变的军队并没有及时控制住局面并通报希特勒的死讯，最后气急败坏的希特勒开始复仇，逮捕涉案人员，处决的处决关监狱的关监狱，其中有相当多的高级军官被处决，刺杀行动以血腥的失败而告终。

玩家在OV中亲身经历参与整个行动，玩家需要获取有用的道具并把这些道具使用在正确的位置上，同时还需要窃取情报，威逼利诱其他军官参与计划，同时还可以换装，利用Gerhard Mayer纳粹党卫军高级军官的特殊身份秘密行动。

游戏一开始玩家站在自己的房子里，可以去衣柜边换装，一种是党卫军的正规军服，穿上这套衣服你可以命令或是询问军衔比你低的德军军官，但却会被市民、普通士兵、间谍和线人敬畏而无法获得有用信息。而另一套衣服则是普通市民的衣服，可以从平民中获取物品以及情报，但你就无法融入党卫军之中。同时你还可以查看办公室的文件及档案以获取有用信息，各种各样的道具包括啤酒杯、照片、手表等，玩家都可以在相应得场景中点击获取或向NPC索要。

OV由PC平台独占，发售日期未定，不出意外将于年内发售。


厕所，光源分布均匀，室内光照效果不错


查看地图

重出江湖，再战边缘



终极刺客——赦免

Hitman Absolution

■江苏 老黑

《终极刺客》的上一部作品距离今天已有5年时光，在“大光头”——杀手47归隐的这些日子里，刺客题材的代言人变成了靠“神棍”故事和飞檐走壁绝技混饭吃的Ezio，看不下去的47终于在本次E3大展上宣布重出江湖。

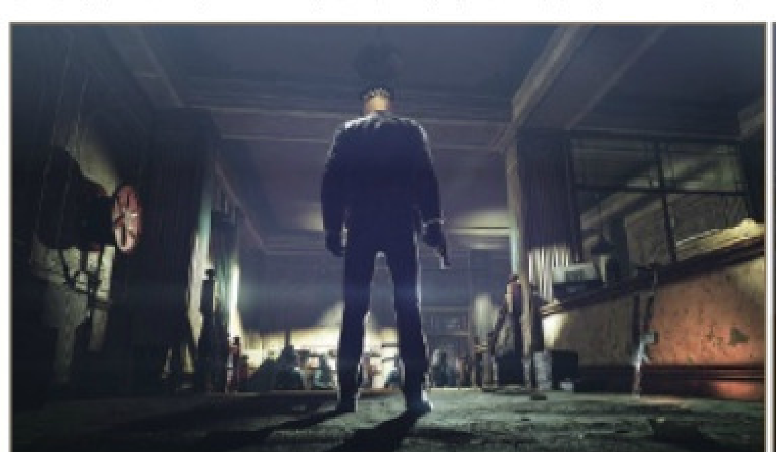
不再沉默的杀手

《赦免》（以下简称HA）将采取一种全新的风格，制作人Tor Name用“电影化、高节奏和高可玩度”来诠释制作组的目标。本作中的秃爷更多依靠的是货真价实的潜入技能。

Demo演示的芝加哥图书馆逃亡战中，47需要依靠黑暗和阴影来隐藏自己，此时对他威胁最大的是警察手电筒所射出的光束。除了具备了Sam Fisher的绝活之后，他还从Ezio那里“偷师”了飞檐走壁的看家本领——这个不苟言笑的猛男现在居然学会了攀爬、悬挂和跳跃。

独门绝技

47原计划是进入图书馆的屋顶，然后跳跃到临近房屋的顶层脱身。然而当推开通向天台的大门之后，引入秃爷眼帘的是瓢泼大雨，还有一架正在图书馆上方盘旋的直升机。此时47使出了他的独门绝技——换装，从刚才一个被击晕的警察身上扒了一身皮，然后变身47警官，大摇大摆地穿过射向天台的探照灯和狙击手的镭射线，趁人不注意跳上了旁边一座公寓楼的顶层。



变装系统依然存在，但无论是换衣服还是忽悠对方，都不再是那么简单



行动从来都是按门铃，从正门进入的47，这次也学会了猥琐流

“警察装”让47暂时忽悠住了警察，但却在不“恰当”的地点给自己带来了麻烦。这栋公寓楼是瘾君子的聚集地，尽管他们正High得兴起，但如果47不马上在他们面前消失，则很快就要受到嗑药者们的攻击。即便走到大街上，警方的抓捕行动依然在继续。每当47经过一群正在搜索的警察的时候，音乐都会变得紧张，镜头则会移动到47的侧面，渲染出了千钧一发的气氛。如果47距离警察太近，或者做出了可疑的举动，就会导致自己被识破。一路有惊无险的47最终到达了一座车站的月台，只见他挥一挥衣袖，便消失在了川流不息的人群和漫天的雨幕之中。

本作此次转型可以明显看到脚本的大量使用和对“枪枪枪”路线的倾斜，从来都是以开枪为耻，以杀人于无形为荣的47，现在不得不干起脏活累活。这种对市场的妥协，其实也是IO顺应时代的举动，由衷祝愿秃爷这次的复出取得圆满成功！

制作：IO Interactive
发行：Eidos
类型：动作
发售日期：未定
推荐度：★★★★

潮味十足的新“闪点”



武装突袭3
ArmA 3

■江苏 慢悠悠

被军事模拟类游戏玩家誉为“闪点行动正宗血脉”的《武装突袭》（ArmA3）系列，对于FPS玩家而言是一个极其“不友好”的游戏：它的外观不像“战地”“使命召唤”那样去讨人喜欢，操作过于复杂，对PC硬件的超高要求，也是其无法推广的一个重要原因。在优秀军事题材游戏层出不穷的本次E3大展上，Bohemia也带来了系列的最新续作——《武装突袭3》（以下简称ArmA3）。除了坚持“军事模拟”内核决不动摇以外，Bohemia这次也学会了变通。

时髦的背景设定

ArmA3此次使用了一个很潮的背景——近未来世界观。现役装备和对当下地缘政治关系的影射全部不见踪影，在武器装备方面完全就是走探索频道“Future Weapon”节目的路线，其中既有像“卡曼奇”为代表的“次世代”武器，也有大量YY出来的“原创武器”，比如敌军使用的那种拿“Mi28+Mi24+Ka50”混搭出来的武直。

循序渐进的老兵之路

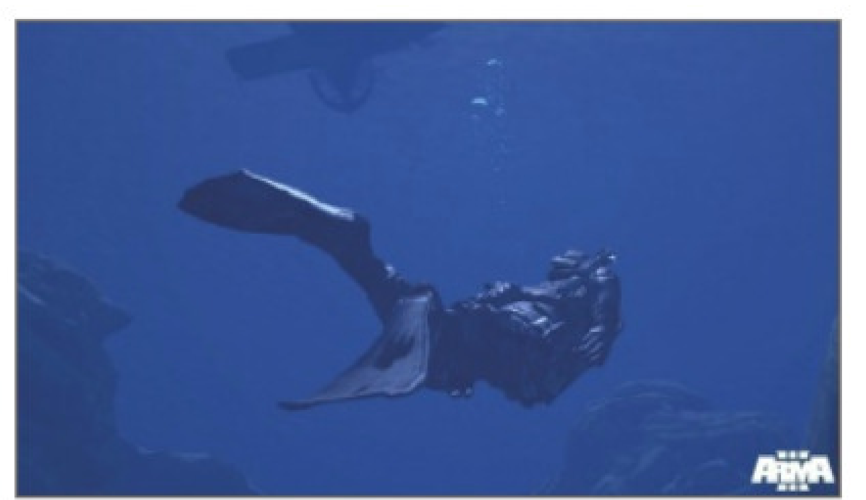
老“闪点”和ArmA系列之所以让很多玩家觉得高高在上，关键就在于战役从一开始就将全部的游戏系统对玩家开放，根本不给打枪游戏爱好者以学习和适应的机会。这次Bohemia提出的目标，是让任何一个毫无军事模拟游戏经验的人都能做到“从入门到精通”。为此他们改善了关卡的编排和叙事的方式，将RTS单人战役那种“在循序渐进中掌握全部单位特性和战法”的设计思路搬到游戏中，而不是将一个菜鸟往战争的泥潭中一丢就不管了——这样做只能让半天摸不到头脑的玩家以“怒删”进行回应。

制作：Bohemia Interactive
发行：Bohemia Interactive
类型：军事模拟
发售日期：2012年
推荐度：★★★★

从目前公布的信息来看，曲高和寡的ArmA系列这次似乎要努力让自己变成一个具有亲和力的品牌，不过Bohemia的另一句话可能要给刚刚产生点兴趣的玩家浇一盆冷水——“ArmA3只针对一小部分PC平台发行”，看来ArmA系列“全方位硬件危机”的特性又要大升级了！P



混搭出来的“原创”武器让人觉得有些恶心



潜水流程，同MW3有些类似的是，“水鬼”的目标是一艘敌军的核潜艇



美军在“未来”也爱上了无托枪，连XM8都不要了

王者传奇归来！



亚瑟王Ⅱ

King Arthur Ⅱ：The Role-Playing Wargame

■湖北 双木山水今

Neocore Games于2009年年末推出的《亚瑟王》（King Arthur：The Role-Playing Wargame）可谓是给如今日渐衰败的策略游戏市场带来了几抹新曙光，而继追加发售了一部资料片并斩获玩家的嘉誉后，现在官方筹划已久的续作马上也要同我们见面了！

《亚瑟王Ⅱ》（以下简称KA2）的背景舞台依旧是设在古大不列颠，其剧情则承接前作：虽然亚瑟王同他麾下的圆桌武士们协力解放了英伦大陆，但岂料一个自称"Morgawse女王"的神秘女巫突然兴兵发难，其势摧枯拉朽，很快亚瑟王的领地便纷纷沦陷，就连亚瑟王本人也在战斗中遭受重伤，圣杯更是毁于敌人之手，眼看整个世界要再度陷于混沌与黑暗……

制作： Neocore Games
发行： Paradox Interactive
类型： 策略
发售日期： 2011年第三季度
期待度： ★★★





看见后面的那些大块头没有，还有密密麻麻的军队



续作的神话气息较前作更为明显



飞龙军团



指挥石像鬼

本作在战斗系统上的最大变化当属引入了飞行单位——如飞龙、石像鬼等，它们无视地形和障碍物影响，且速度明显高于普通部队，而像巨人、易形者这样的兵种的出场则进一步地加重了游戏的神话色彩。战术组织方面，地形依旧发挥着重要的作用：平原适合步兵结阵成群出击，而坡地则能最大限度发挥弓箭手和骑兵的自身优势。一些地图上还分布着很多特殊目标，抢先将之占领能为你的部队带来神器、魔法或其他可观的属性加成奖励。

每赢得一场战斗，你的军队均会通过赚取经验值而获得成长，尤其是为你领兵打仗的英雄，可在3种不同的职业路线择一作发展方向：军阀（Warlord）、骑士（Knight）、贤者（Sage），并且玩家能全权安排英雄们的技能树解锁项目，进而决定他们的战斗风格。英雄给他所统帅的部队带来的好处是显而易见的，最鲜明的一点就是部队的抗魔法打击能力就直接与其息息相关。需要指出，在KA2里，无论是敌我双方的英雄，释放一些超强力的魔法都需要相当的时间准备，把握好这个间隙就能将之打断，甚至是趁机杀死敌人的英雄。

游戏的任务系统与前作类似，玩家的所作所为均会对自己的道德声望产生一些微妙的影响，并因此决定部下的忠诚度乃至整个游戏世界的走向；至于玩家所能信仰的宗教则分为基督教（Christian）和本土教（Old Ways），不同的信仰将会令你获得不同的技能与魔法。成为贤王或暴君，接受洗礼或继续崇拜旧神，一切皆在玩家的股掌帷幄之中。

本作采用了一个全新的游戏引擎Coretech 2，它支持同屏显示3000～4000左右数目的单位，很适宜表现磅礴壮阔的战争场面，对应兵种单位的寻道AI与角色骨骼动画效果也较前作做出了大幅改善，这使得KA2的综合效果表现将远胜一代。此外，本作的剧情战役地图也要比前作宽广上不少，这主要是因为KA2里增加了对古不列颠中部和北部的刻画。不同的地域的景致迥异，特别是那些为女巫的势力所占据的地方，因受到了邪恶力量的侵蚀，它们的外观色调发灰偏暗。P


游戏的大地图

好人版“刀锋女王”重新上路



星际争霸Ⅱ——虫群之心
Starcraft Ⅱ：Heart of the Swarm

■江苏 慢悠悠

以三部曲方式发售的《星际争霸Ⅱ》“第二集”——讲述刀锋女王战史的《虫群之心》日前放出了最新开发消息。已经完结的《自由之翼》为我们诠释了“洗白”一词的真意——双手沾上亿万人鲜血的虫子女王Sarah Kerrigan被“爱情的力量”净化。现在，已经脱离虫族的K姐将试图重新获取这一邪恶物种的控制权，而这一次她的目标不再是银河系的所有生物，而是造成个人悲剧的元凶——老皇帝Arcturus Mengsk。她还将同人、神两大派系一道，去打破宇宙被混元体生物吞噬的末日预言。

制作：Blizzard
发行：Blizzard
类型：即时战略
发售日期：未定
期待度：★★★★★

刀锋女王2.0

从前作的结局动画来看，神器所释放出的能量波让Kerrigan的身体还原为了人类，而头发依然保持着异形的特点。从生物学上来说，Zerg和Terrans的基因在K姐身上的比例为4:6，她保留着身为刀锋女王的部分特征和能力，同时她是以一名Ghost（算是重操旧业）的形象在单人战役中登场，其地位类似于《魔兽争霸Ⅲ》的英雄，玩家可以为其搭配装备和技能，分配升级后获得的奖励点数。“我想做一个好人”的Kerrigan完成角色转变的第一步，就是消灭由于自己“转会”到人族阵营而在Zerg庞大家族中冒出来的其他脑虫，让虫族重新处于自己的掌控之下。尽管此次Kerrigan是作为人、神两大种族的盟友存在的，但神族中的保守分子以及人类帝国军依然会成为K姐海扁的对象。

此次暴雪演示的一个战役，对本作的游戏方式进行了说明。在这个任务中，Kerrigan需要消灭在Char星上自立门户的巢之母（Brood Mother）——Za'gara。在战前整备画面中，制作组为Kerrigan选取了腐烂（Corruption）系列技能。任务开始后，Kerrigan以人族幽灵的造型带领着几支爆虫（Baneling）开始自己的平叛行动。该关卡没有任何采集和建造要素，Kerrigan是通过占领地图上的虫卵巢穴来得到有限的补充，其中绝大多数的虫卵尚未孵化完毕，只能带走。同时，Za'gara也在拼命搜集虫卵用以扩充自己的实力，这就是一场比拼“收蛋”速度的较量。

Kerrigan的默认武器是Ghost的标志性装备——针筒狙击枪，除了隐身、锁定技能以外，霸气外露的刀锋女王自然也有自己的独门绝活。先前提到的“腐烂”技能可以对除大型单位以外的任何生物实施一击必杀，并且在其尸体上爆出5只爆虫。“腐蚀孢子”（Corrosive Spores）技能则能让一个区域内的敌人收到持续伤害。

当率先搜集到规定数量的虫卵之后，惊人的一幕出现了：Kerrigan让这些虫卵同时腐化，一眨眼的功夫，她就拥有了200个人口的虫族大军。随着女王的一声令下，叛逆者的基地瞬间就被虫

海所淹没。

虫族也玩高科技

“情郎”Jim Raynor的亥伯利昂号战舰拥有完备的情报和科研体系，刀锋女王也有自己的参谋和研发团队。HUB界面中有一只半虫半机械的混血生物Izsha，它是被感染的生化电子人，负责进行任务简报。另一只看上去有点恶心的肿胀生物Abathur却表现得彬彬有礼，一副英伦贵族的作派，它是Kerrigan的研究员。将作战中采集到的DNA样本资源交给Abathur，它就能研发出提高Zerg战斗力和生存能力的生物科技。以小狗（Zergling）为例，玩家可以为其研究出孵化时间为零的科技，让“狗海”的形成速度变得更快。还有一种分裂技能，会让每一只小狗在被杀死后立刻裂变成3只血狗（Broodlings），这种生命值比小狗还要低的生物虽然不堪一击，但它能分散敌军的火力，从而为后续梯队的接近和贴身撕咬创造条件。高级科技的研发同样也会存在“鱼和熊掌”的问题，比如两种4级科技——一枚虫卵同时腐化3只小狗（不增加额外花费），以及让小狗以跳跃方式攻击敌人（避免缩短在地面火力的暴露时间），K姐必须根据自己的战术需求从中做出选择。

“失落的星球”

在第二个任务中，Kerrigan需要肃清另一个巢之母——Na'fash在一个冰冻星球上所设立的基地，由于这里的气温过低，Kerrigan所控制的虫族无法直接展开入侵行动。副官Abathur建议K姐带领小股部队先行潜入，搜集Na'fash在这里培育的耐寒Zerg变种的DNA，再由它将这一特性克隆到本方的虫族单位身上。考虑到这次任务的潜入性质，K姐选用了Ghost系列技能：灵能幻影（Psionic Shadow）能够让自己拥有的一个分身，分身拥有独立的HP槽，可以吸收一半真身所受到的伤害；脉冲，同时将数个单位陷入眩晕状态。

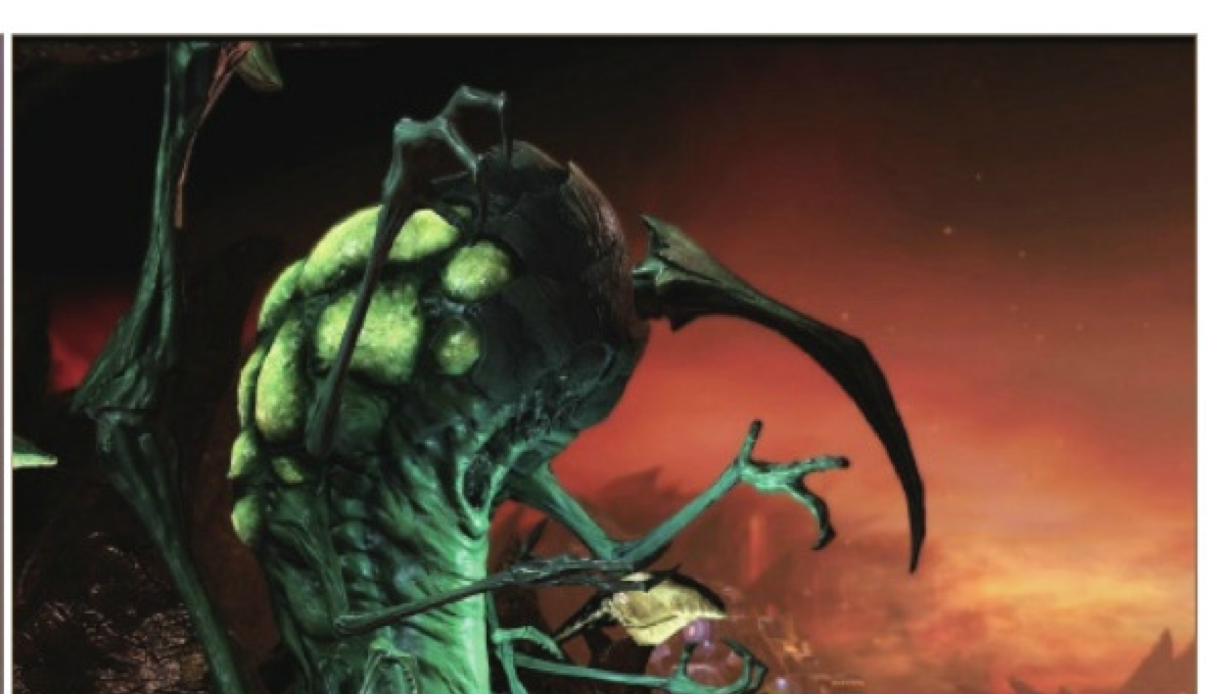
同Char星任务类似的是，本关同样只能携带有限的虫族单位。这个“失落的星球”所提供的战场环境也是“星际”玩家们见所未见的：当暴风雪来临的时候，除Kerrigan以外的所有Zerg单位都会被冻住，陷入一段时间的攻击/行动不能状态，这就给玩家对开战时机的选择和作战效率提出了更高的要求。当副官的DNA样本研究完成之后，入侵的Zerg部队就不会受到恶劣天气状况的影响了。

让K姐感到意外的是此行的目标Na'fash变成了一具血肉模糊、丑陋不堪的尸体，原来在她赶到之前，神族的原教旨主义分子——塔达利姆教派的信徒们已经开始“净化”这颗星球，让它们同样意外的是与本族宿敌刀锋女王的不期而遇。神族立刻设立通讯站，准备将女王现身的信息发送到宇宙中。在接下来屏幕右上方的倒计时条结束前，Kerrigan需要将神族登陆部队全部“灭口”，否则很快会有无数燃烧着熊熊复仇烈火的神族部队将自己撕碎。这股Protoss势力拥有大量的执政官（Archon），是Kerrigan所率领的小股部队所无法正面抗衡的。拜英雄的脉冲技能所赐，Kerrigan几下就让执政官们陷入眩晕状态，小狗、爆虫、刺蛇和蟑螂们一拥而上，让战斗彻底丧失了悬念。

考虑到这次的《虫群之心》是一款战役资料片，已经没有了暴雪游戏最费时的数据调整和测试过程，因此相信它的开发进度会很快，不过目前还不能确认本作年内是否可以发售，一切都要看暴雪在今年嘉年华活动中的进一步说明。P



Kerrigan的技能分为四大类，每个目录中有5个技能


这个恶心的大肉球就是Abathur，你的技术人员


冰冻星球上的变异Zerg们的样子倒是很萌啊



在进化室中可以对单位进行升级

主视角丛林惊险片



孤岛惊魂3
Far Cry 3

■江苏 老黑

制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
类型：射击
发售日期：2012年
推荐度：★★★★

你的双手被绑，绳索的另一头系着一块石头，身旁就是深不见底的天然溶洞。一个从表情、语气到动作看上去都严重不正常的家伙正在同你探讨“疯狂”一词的真谛……这就是《孤岛惊魂3》（以下简称FC3）在本次E3大展上推出的预告。他们从Crytek手中接过“Far Cry”版权后独立制作的FC2具有鲜明的Ubisoft特色——创意出众，技术优秀，相关子系统设计相当贫乏，游戏框架松散。

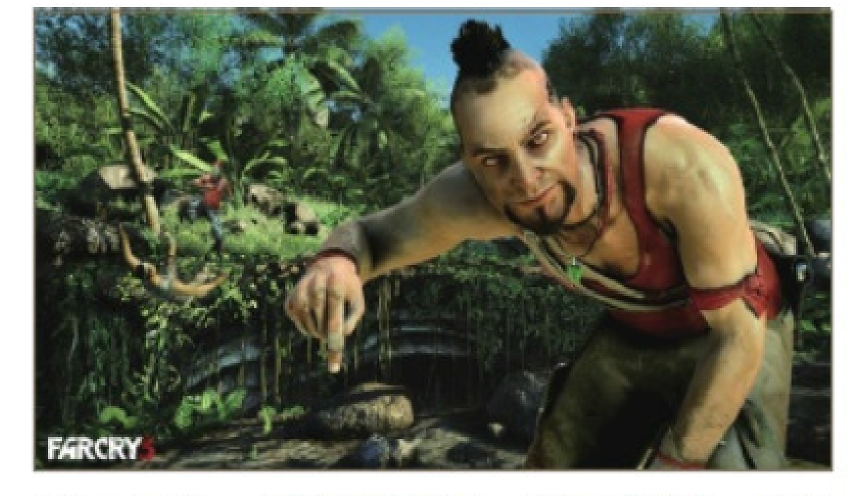
困兽犹斗

同FC初代主角Jack Carver有些类似的是，本作主角Jason也遭遇了登岛被俘、船只被抢、妹子被夺的“杯具”，而与后者“根本”不同的是，Jason不是什么“前美国特种部队士兵”，从其背包中的“单反”、笔记本和大砍刀来判断，他似乎更像是一个野外摄影师。眼前这个一脸变态样的家伙叫做Vaas，他带领着自己的武装分子突袭了主角所在的营地，并且将俘虏全部虐杀，Jason也在Vaas的一通胡喷之后遭遇了“沉河”的待遇。不过有主角光环庇护的Jason可不是那么容易挂的，在一阵QTE操作之后，只差半口气就要被淹死的Jason终于浮出了水面，他还从洞穴水流的出口游到了恐怖分子所控制的码头。

大片气场

这段演示从水下求生到夺取武器，到劫持敌方直升机，再到被击落之后





Vaas不是一个纯粹的疯子，他愤世嫉俗，语出惊人，是一个很有魅力的魔鬼

爬出机舱同Vaas第二次“面对面”，除了那场火爆的战斗以外，几乎全都是按照脚本进行的，这与FC系列固有的沙盒特色完全不同。制作组表示本作同FC2相比，在图像和技术上的进化十分有限。FC3强调的重点不再是“自由”，而是“演出效果”。从5分钟演示片中，也可以看到蒙特利尔小组对镜头感、动画、表情和配音的投入力度之大。

“Vaas并不是一个纯粹的疯子，我们希望让这个角色在游戏中传达一种恐惧和不安的情绪，同时他也是一个能够吸引观众的魔鬼，就像已故男星Heath Ledger在《黑暗骑士》中所饰演的小丑那样”，莫非蒙特利尔小组已经将野望指向了“奥斯卡”？

桃花幻梦，再续奇情

——《古剑奇谭》第二结局独家试玩体验

■本刊记者 神经

《古剑奇谭》上市已有一年的时间，作为一款原创国产单机游戏，“古剑”在上市初期顶住了不少的压力，在培养了一批忠实的粉丝群体之后，“古剑”在接下来的一年里通过各种补丁和DLC不停完善着自己，在本次的最终版本中，还加入了根据各处收集的玩家反馈意见做出的诸如“整体提升战斗速度、增加更多人性化体验功能”等修改。从目前各方面的表现看来，“古剑”已经完全称得上是一个成功的国产单机游戏新品牌了。一年后的今天，烛龙宣布“古剑”的最后两个包含全程配音的DLC——“醉梦江湖”和“桃花幻梦”（第二结局）将于8月上市，烛龙希望以这两个DLC为“古剑”1代画上一个圆满的句号，接下来就将全心投入《古剑奇谭二》及《古剑奇谭OL》的制作中去。

7月初，笔者有幸得到烛龙和GAMEBAR的邀请，前去试玩体验了这两个DLC，虽然在比较仓促的时间里未能得窥全豹，但足以在第一时间为玩家带来独家的试玩体验。不多说废话，就让笔者依次来为大家介绍。



加上“醉梦江湖”共四部剧情DLC

“醉梦江湖篇”的主角是尹千觞，这一段的剧情开始于游戏正篇的若干年前，模样看起来还没有“大叔气质”的尹千觞于青玉坛初识欧阳少恭，自此踏上游戏江湖之路。玩家将操作尹千觞和欧阳少恭帮助白帝城的美人老板娘解决一起盗酒事件，接着回到青玉坛解决一起血尸暴走事件……在正篇最后少恭曾用来狂虐玩家的那些大杀招，现在终于可以由玩家来亲自施展和体验了。

“醉梦江湖篇”的一大亮点是与青玉坛血尸交战后的一段QTE，将血尸的血槽打空了之后，必须要以一段精彩的QTE来将其终结，尹千觞将会像《战神》中的奎爷那样纵身跳到血尸的头顶……不过要提醒各位的是，这一段QTE对输入的准确和快速是有要求的，一旦输入错误的话，结局“不堪设想”啊……除此外，“醉梦江湖”篇里还包括“月下影煞”“小宝的银梳”等5个场景小事件，一开始玩家等级还低物品还少的时候，最好不要去随便挑战这几个事件里的敌人。

“历浮生几番醉醒，看红尘烟华如梦”，放浪形骸的尹千觞是正篇6主角中的一个异类，在“醉梦江湖”这个DLC中，玩家将可以更深入地去认识他。

第二结局“桃花幻梦”是“古剑”玩家期待已久的一个DLC，从故事的角度来看，游戏正篇的结局虽然可以称作是恰到好处，但悲剧的结果还是让很多玩家感到纠结。有不少玩家都幻想能在“第二结局”中看到屠苏复活，和晴雪有一个圆满幸福的最终大结局——不过，制作小组绝不会这么简单地“满足”玩家，在“第二结局”中，玩家可以看到期待已久的“幸福”，但同样也会感受到一丝“遗憾”。关于“第二结局”的达成方式是玩家们很想了解的，笔者在此简单地介绍一下：

主线剧情第一次到达青龙镇，新增的侠义榜和龙星商会龙宝宝任务将陆续开启。其中侠义榜任务有8个（包括工长君委托的“消灭盗版”任务两个），龙星商会任务15个（包括“蕾丝花边高开叉”这样只看名字就让人浮想联翩的任务）。全部完成后，在正篇对少恭的最终Boss战后就将开启


那时的尹千觞面上还没有蓄起胡须，作派也还没有放浪形骸

“第二结局”。注意，“第二结局”多出来的可不是最后短短几分钟的动画，而是在原来的结局后，新增加了好几个小时的剧情，“春去秋来，同你在这个人世已经流浪了九百年……”，风晴雪将会去到玩家意想不到的地方，玩家最后在桃花谷里看到的结局，既是幻梦，也是真实。

另外，“第二结局”还附带6把新武器、8套新外装（包含少恭两套）、5个新食谱、1个家园新作物和数十封新增书信，可谓是诚意十足。由于要想看到“第二结局”，玩家必须从青龙镇开始重新开始数十个小时的游戏历程，因此推荐那些只通关一次就将游戏束之高阁的玩家把游戏升级到最新版，体验完整的“终极版古剑”。P


注意，这里不是字面 上的意思，而就是字面上的意思……不对，它应该就是字面上的意思，而不是字面上的意思……完了我凌乱了！


这个Boss打完后的QTE，才是真正的挑战



这九百年里，风晴雪去了哪里？


我什么也不说……



《爱丽丝疯狂回归》——华丽的只是表面

甘肃 张小饼

《爱丽丝疯狂回归》在发售前曾发布了数个制作精良，风格时而五彩斑斓又华丽无比，时而惊悚怪异又血腥黑暗的CG预告片，这几款预告片成功地勾起了喜好黑暗冒险类游戏玩家的好奇心。然而随着游戏的发售，曾经带着经历一场充满哥特血腥味历险的期许的玩家，在耐心十足地磨完爱丽丝那冗长的仙境冒险之后再次看到这几款华丽到让人流口水的预告片时，不禁会想问：大姐，请问你哪位呀？！

游戏中的华丽亮点

《爱丽丝疯狂回归》是一部非常有创意的作品，制作团队从两个世界的角度来对爱丽丝的遭遇进行叙述：离开孤儿院经常失忆的现实世界，和用被毁坏的仙境来进行表现的爱丽丝支离破碎的精神世界。整个故事建立在爱丽丝修补混乱的精神世界以追寻丢失记忆的基础之上，爱丽丝在仙境的冒险其实就是在逐步的恢复她已被破坏的精神世界，一实一虚，相得益彰。

本作对仙境的设计构想融合了很多心理层面的暗示，因为现实中的爱丽丝一直在接受心理治疗，所以场景的设计和美工加倍复杂，嵌套了不少爱丽丝的精神构想。随着游戏的发展，爱丽丝记忆的追溯工作循序渐进，游戏中出现的不同场景设计和物体建模都和爱丽丝的记忆发展亦步亦趋。

游戏的配乐是一大亮点，小提琴和钢琴搭配演绎的主旋律把爱丽丝压抑慌乱的精神主题衬托得惟妙惟肖。战斗过程中尖锐急促的打击乐很好的调动了游戏的战斗节奏。

除此以外，《爱丽丝疯狂回归》最大的亮点就是无比流畅的动作系统。爱丽丝华丽的三段跳和异常敏捷飘逸的闪避，让她可以轻松应付远距离跳跃和近身战斗。游戏还提供了多达4种不同属性的武器进行战斗，并且针对不同武器都设计了不同的机关和谜题，游戏的过程中要求玩家必须搭配使用才能通过考验，这样很好地避免了武器的闲置问题。同时游戏的BONUS设计方面尚算用心，提供了不少游戏形式，比如可以增加HP值的海螺迷宫、滑梯游戏、拼图、音乐、第3章的2D剪纸、第5章的撞球游戏等。

游戏体验难以让人满意

《爱丽丝疯狂回归》一共有5个章节，存在一个非常严重的问题，即游戏方式的无限重复，游戏越往后期就越给玩家一种“跳平台+走迷宫”的错觉。游戏的第

一章由于要兼顾故事的引子和引导玩家上手的任务，所以是游戏节奏控制最好的一章。在这一章游戏的过程中，机关由易到难，场景谜题从少到多，技巧使用从选用到必用，应该说通过游戏的第一章节之后，玩家就已经掌握了游戏所需要的所有游戏技巧和谜题方式，之后的4个章节无非是换个场景，换个美工，进行着换汤不换药的重复冒险。而且游戏后期，战斗难度的增加只是单纯地增加了敌人的数量，小Boss的种类和HP值，谜题难度的提升也是靠增加可见和隐形平台的数量，拉大活动平台之间的距离，减小升降平台保持的时间等这种方式，甚至于个别关键平台的接触判定都存在问题，这些因素让游戏后期体验直线下降。

本作在通关一遍之后一个非常直观的感受就是流程很长，但这种流程的长度并不是靠丰富的内容填充起来的，而是通过无限拉长迷宫战线的方式来实现。尤其从第3章开始，每一章都由3～4个场景组成，而每个场景都由无数的平台组成，玩家从头到尾需要做的都只是跳来跳去，唯一不同就只是有些平台跳一遍，有些平台则要跳N遍的问题。游戏后期所有的过程都是基础元素的复制，甚至于在制作团队大概觉得有点短的个别场景里，当玩家正跳得头晕目眩分不清东南西北的时候会忽然把爱丽丝传送进撞球之类的小游戏里，并把这些小游戏的战线也尽可能的拉长，以此来增加游戏的长度。新鲜感的缺失是游戏第一章以外所有章节的最大问题。如果第一次在游戏中见到滑梯游戏时你还能感到有趣的话，第3次、第4次甚至第5次见到滑梯的时候，那感觉大概都无聊到想吐了。

《爱丽丝疯狂回归》的CG预告片做得异常精美，但可惜游戏的过场动画却大多采用的是2D版画的方式。这倒也无



宣传图比正作有看点得多



爱丽丝各种不同功能的衣服

可厚非，只是进入第二章之后，这些用于讲述故事，承接叙述脉络的过场动画就变得越来越少，尤其是游戏最后两章，甚至都很难让玩家回想起在冗长的游戏过程到底给故事增加了什么内容。拉得过长的游戏流程稀释了本就不算太殷实的游戏脚本故事，第一章称职地给故事开了头，但接下去故事的承接却连合格都算不上，故事后期原本该大放猛料，丰富背景的时候却凭空留出了很多的空缺，莫名其妙地就给这个平平淡淡的故事匆忙结了尾。

此外本作还存在一些非常影响游戏体验的问题。比如，过于吝啬的存档点设置，因为游戏的每个场景都很长，一旦稍有不慎就会HP归0死去，就得从头至尾把场景再进行一遍。由于本作敌人伤害输出都较大，这种情况在前期低HP值的爱丽丝身上经常发生。还有场景之间的载入点过多，游戏优化欠佳等问题。

很难吸引玩家进行第二遍的游戏

鉴于《爱丽丝疯狂回归》过长的流程，本作只有在第一遍时比较耐玩，一旦通关，只要一想到那些无数看得见看不见的、固定的漂浮的平台，估计很少有人会爆发出浓厚的热情去再玩上一次，游戏形式和游戏元素的重复堆叠严重影响了游戏的耐玩性。而游戏中特意设计的用来收集的各种记忆也不具有强烈的吸引力，因为不管玩家第一遍有没有收集，故事的主要脉络都只存在于过场动画里，主要把流程走上一遍，那本作的故事就已经明晰了，对于不关注这些具体情节的玩家，这些记忆的碎片就只是大餐盘子边上的点缀，吃不吃都完全没有影响。此外，本作还设计了一个牙齿收集系统，用于升级爱丽丝的4件武器。但这个系统对于游戏的耐玩度同样没有太大作用，因为按照正常的流程，玩家在最后一章前期就已经可以把所有4件武器都升级到最高级4级，而牙齿的唯一作用就是升级武器，那还会有谁再去醉心于收集那些牙齿。除了那些不同功能的衣服，本作几乎没有太大的吸引力让玩家第二次全身心投入游戏。

总之《爱丽丝疯狂回归》是一款后劲严重不足的游戏，除第一章尚算合格，画面表现中规中矩外，游戏定位不清，元素简单重复，故事单薄仓促都是其自身弱点。而恐怕唯一能给人留下深刻印象的只有爱丽丝的形象，并非游戏。

归根到底，《爱丽丝疯狂回归》具备一个非常完美的黑暗哥特基调，但最终的成品却呈现出一幅低龄化的态度。如果本作在设计制作的过程中向更加黑暗和血腥的方向靠拢，就如发布的预告片一样昂首阔步迈向M级别，那绝对会诞生出本年度又一个佳作。在本作制作期间，曾有报道将《爱丽丝疯狂回归》和《古墓丽影》做比较，鉴于正作的性质和表现，《爱丽丝疯狂回归》也许更应该拿自己和《超级玛丽》来比一比，因为，她简直就是后者的3D升级版。P

游戏世界中的十字架

■ 天津 半神巫妖

人类社会自蛮荒时代开始，就一直存在两件事：游戏和宗教。

人类社会团体在狩猎闲暇之时互相作为消遣而做的一些竞技活动，日益演化成了后来的各种游戏形式。为了维持人类社会的精神世界稳定而出现了萨满、巫师，他们领导下的各种太阳、动物等崇拜演化成了对后世影响深远的人类宗教。

千万年过去了，地球上早已沧海桑田，可无论科技怎样进步、社会如何复杂，即使是高科技如体感游戏这种形式的电子游戏，也和当初几个身披兽皮的史前人类手中游戏用的小石子一样，起到的都是放松身心、休闲消遣的作用。而现今世界上加起来拥有几十亿信徒的三大宗教，在人类社会中仍然被看作是用信仰平衡人类物欲的精神灯塔。游戏与宗教这两件事中尤其是后者早已贯穿了人类的历史，无论是政治、文学、艺术甚至医学都或多或少的受到过宗教的影响。且不说美国总统上任之时要手按圣经宣誓、穆斯林在作战时也要按时面向麦加朝拜、藏族同胞花费一千年去建造布达拉宫，连文章开头提到两件事中的另一件：游戏，也处处体现出了游戏制作者们的宗教观。这些宗教观或明显或隐晦地出现在各个游戏中，无论是角色扮演还是动作冒险，只要是有故事背景的游戏，就会有该游戏独有的宗教观表现形式。这些宗教观的表现形式表现的不仅仅是游戏制作者的信仰，也包括了他们中某些无神论者对宗教的看法。而这些个表现形式，则又可以分为直接的表现、隐晦的暗喻、架空一个世界来影射等等。这样一来，我们就值得好好举例分析一下，到底这些天才游戏制作商们是如何在他们的得意之作中展现自己的宗教观的呢？而这些或明或暗的展现手法又是如何影响了游戏本身，提高了游戏的内涵和深度的呢？



美国总统宣誓就职一定会手按《圣经》

架空世界——欧美奇幻游戏

首先映入笔者脑海的是以《龙与地下城》中“被遗忘国度”为架空背景的一系列欧美角色扮演游戏，它们有如欧美角色扮演史上的指路明灯一样，出现在世纪90年代，而这时正是此类游戏的最低谷。它们不但拯救了当时陷于困顿的角色扮演，亦同样缔造了游戏史上最伟大的几段传奇。它们便是声名远播的《博德之门》系列 、《无冬之夜》系列等具有欧美奇幻特点的角色扮演大作。

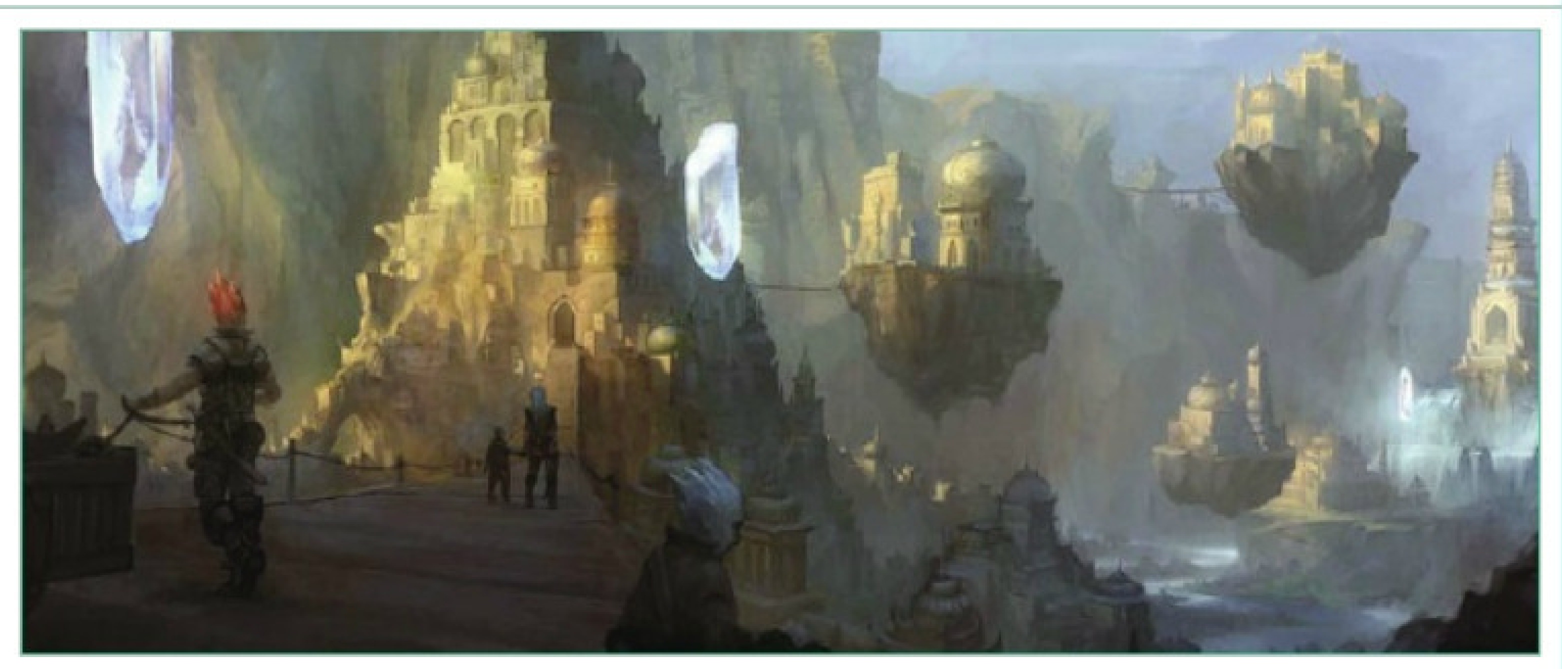
既然是架空世界，那么又凭什么说像《无冬之夜》这样一个发生在根本不存在的世界，会有我们这个现实世界的宗

教观呢？其实这也是游戏开发商的高明之处和西方人比较擅长的一种表达方式：略带着印象派（Impressionism）风格的架空手法。这种手法把我们现实世界中的宗教、历史、科学等元素改头换面，并放到了另一个不存在的架空世界中，看似简单机械但是经过艺术加工后，提炼出一种只有在印象派绘画和文学中才能出现的精彩一瞥。这种巧夺天工的艺术手法，让现实中的天主教变成了架空世界中的多神论；让欧洲的中世纪变成了架空世界里的当代时期；让科学技术变成了魔法……

在游戏《无冬之夜》的资料片《古城阴影》中提到的耐色瑞尔帝国，是在艾伯托瑞尔星球费伦大陆上灭亡已久的远古帝国。艾伯托瑞尔很明显就是一颗类似地球的架空星球，而费伦大陆在地图上的位置就相当于欧洲在地球的位


《星际之门》很久以前就把埃及神都设定成了外星种族中的领主们

置。根据《龙与地下城》规则的设定，耐色瑞尔帝国起始于距今五千年前，最开始只是7个渔村，而在帝国建立300多年后，帝国的奥术师（类同今天魔法师）发现了伟大的耐色之卷。耐色之卷是一个记载了深奥魔法原理的卷轴，从此耐色瑞尔帝国开启了伟大的魔法时代。在其后的几千年里，耐色瑞尔帝国诞生了无数伟大的奥术师，他们用魔法建立了浮空城，并几乎都能活上上千岁。但慢慢的，这些奥术师开始狂妄自大起来，他们认为“神”只是掌握了更高级魔法的人，而自己通过魔法修炼便很有可能也走上封神之路。这种狂妄渐渐让奥术师们迷失了自我，他们有的拒绝牧师的治疗（因为这样就等于接受了其他神的恩赐而会让自己失去封神的机会），有的开始将封神付诸实践。在耐色瑞尔帝国历3520年前后，大奥术师卡尔萨斯研制出了独一无二的12级魔法：


耐色瑞尔帝国的浮空城最终陨落体现了制作商的宗教观

卡尔萨斯的化身。这个魔法的施展对象是一个神，成功施展后可以让卡尔萨斯取代那个神。于是卡尔萨斯狂妄的将施法对象设定为魔法女神密丝瑞尔。可敬而又可怕的是，他成功了。但是作为凡人的卡尔萨斯承受不了神的角色，刹那间无数的魔法知识和力量狂暴地涌入了他的身心，卡尔萨斯这才发现他根本无法控制这股强大的力量。于是魔法能量在世界上变得混乱起来，借助魔法浮在天空的浮空城纷纷落地，成千上万的无辜人死去了，耐色瑞尔帝国也由此灭亡……

这段看似和现实世界不相关的游戏设定，其实就很贴合我们的主题，若要细细分析起来，在这段设定中就隐藏着作者对于现实社会某些宗教问题的看法。在现今这个年代，科技飞速发展，人类对于宇宙的认识日新月异。在这个大环境下，一直以来在精神上统治西方的天主教、基督教均感到了科学带来的压力。比如对于人类的起源，近些年来社会上突然多了一种看法，那就是人类是外星人的试验品，是被人为造出来的，换句话说，就是当初造人的不是神，而是有意无意被当作神的外星人，这些“神”并没有信仰的必要，因为他们只不过掌握了比人类更高的科技水平而已。无数此类题材的电影、电视甚至游戏被做了出来，一瞬间似乎上帝造人的信仰基石动摇了起来。

结合耐色瑞尔帝国的陨落，我们是不是可以说，《龙与地下城》的作者用了印象派的手法在另一个不存在的架空世界里给我们这个社会上了一课呢？耐色瑞尔的人们掌握了魔法，我们现实中的人掌握了科学技术；耐色瑞尔帝国的奥术师开始否认神的存在，我们地球上的人们开始动摇信仰；耐色瑞尔人觉得神只是掌握了更深奥魔法的人，我们也同样认为神只是掌握了更高科技的外星人；耐色瑞尔帝国陨落了，我们呢？

这种具有讽刺意义的游戏设定，如果真的看懂了，竟让人冷汗直流，不能不说是作者的独具匠心。我们不能武断地说该设定的作者就是在借此批评社会上那些用外星人这个概念取代神的人，但我们也同样不能简单地认为这就只是个游戏设定，因为蕴含其中的现实意义，是我们无论如何不能回避的。


《无冬之夜2——背叛者的面具》探讨的就是信仰是否该是社会存在的基石呢？而答案竟然要从一个死去的神那里得来，真是讽刺

影射现实——宗教改编游戏

另外一些游戏里的宗教观，就表现的更直接一些，比如最近名声很大的动作游戏《刺客信条》系列。该系列学习了《达·芬奇密码》、《天使与魔鬼》等丹·布朗的小说的表现手法，将矛头直接对准了天主教会。并在前人的基础上，发挥出了更多的想像力，把外星人、神、科技、圣经、十字军等宗教、科幻元素糅合在了一起。经过几代游戏的叙述，整个故事渐成体系，表达了游戏制作者对各种宗教问题的看法。

第一点，《刺客信条》对于人类和神的关系的看法符合我们举的第一个例子中所存在的观点：那就是所谓古代人类所崇拜的各类神明其实就是掌握了更高科技的外星种族。在《刺客信条》中，游戏试图用这一理论去解释所有人类历史上出现过的大事件：从亚当、夏娃 、伊甸园的圣经记载到近代通古斯大爆炸、二战等，统统都有符合游戏背景设定的幕后解释。

比如《圣经》中亚当、夏娃偷吃智慧树上的苹果被赶出伊甸园的记载，就被游戏设定成其实是两名叫做亚当、夏娃的人类奴隶为了逃离外星人的奴役，偷走了叫做金苹果这样一个能控制人类思维的外星武器。而第二次世界大战则更加离奇地被解释为其实是3名圣殿骑士（罗斯福、斯大林、希特勒）为了争夺外星人的武器而发动的一场战争（3个人之间的感情也颇为波澜起伏）。

这种天马行空的设定赤裸裸地反映出作者对于天主教会和天主教、基督教的轻视，比如隶属于天主教会的圣殿骑士被游戏制作者设定为游戏里的第一大反派，甚至在历史上有名有姓的教皇也都成为了《刺客信条2》的最终Boss，难怪游戏会在开始画面事先声明“本游戏是由多名有不同信仰的制作者共同完成的”。而玩过《刺客信条》一代的玩家也同样会发现，制作商其实也并不只是对天主教表示了自己的看法，包括当时反抗十字军东征的伊斯兰阿萨辛刺客组织，其首领也只不过是为了得到外星人的武器而已。只有在后几代游戏中，刺客组织们才真正像一个关心人类利益、保护外星武器不被恶人利用的组织。这种嘲讽其实是面对整个宗教世界的：无论是宗教战争还是各种教会，其实统统离不开一个利益二字。以前是政治利益，而如今是经济利益（如《刺客信条》里的圣殿骑士团就有着自己的跨国公司）。

游戏和电影一样，都在凸显出一个时代的主题。《刺客信条》这种宗教观我们并不是说一定要批评。但是即使在上世纪90年代做这种题材的游戏也是不可想象的。现在它的出现可以看作是社会科技高速发展、信仰逐渐缺失的产物，过于自信的人类是否真的会像耐色瑞尔帝国那样开始变得狂妄自大进而失去对更高级力量的信仰呢？我们还要拭目以待。

和《刺客信条》这种完全否认宗教的无神论游戏、《龙与地下城》这种用晦涩的手法表现警示的游戏不同，还有一些游戏，也同样发生在架空世界中，但是只是针对现实世界中某个特定宗教事件提出自己的看法。



《刺客信条》对宗教战争更多的是一种嘲讽和无奈



即使是即时战略游戏中的反角凯恩，名字也来源于《圣经》中记载的罪人该隐



这就是《刺客信条》中所展现的《圣经》中伊甸园的“真实”面貌

比如同样架空于虚幻世界的《龙腾世纪》，就将焦点集中在天主教会在中世纪黑暗时代的某些所作所为。

在《龙腾世纪》的世界中，魔法是作为一种天赋而不是后天可以学习的，但教会却惧怕魔法这种不可控制的理论而宣称是法师们在历史上造成了造物主对人类的抛弃，从而将法师集中起来，限制自由并一有风吹草动教会就有权力直接将法师们所在的法塔全部清洗掉。

看着游戏里在教会骑士们日夜不停监督下学习的法师，很明显玩家脑海中会浮现出现实世界里中世纪的科学家们，包括伽利略、布鲁诺、哥白尼等科学家被教会迫害、限制自由或者被活活烧死的景象。但游戏制作商的宗教观其实并没有表面上看起来这么明显，玩家如果马上确定《龙腾世纪》就是在批评现实里中世纪教会对科学发展的阻挠，









左上图：中世纪的圣殿骑士团形象在很多游戏中都出现过，虽然可能被冠以不同的名字

右上图：《天使与魔鬼》似乎在昭示着科学与信仰的两面性

左下图：耶路撒冷同时是犹太教、基督教和伊斯兰教三大天启宗教的圣城，也因此引发了很多宗教战争

右下图：《龙腾世纪》中的法师们永远会受到教会骑士团的监控和“保护”

那你就输了。

《龙腾世纪》一代中有一重要剧情，就是法师们在自己的塔里因为受到了灵界恶灵的诱惑，从而最终大部分法师都变成了被恶灵附身的憎恶体。教会在主角的帮助下，打败了憎恶体和投靠恶灵的法师，拯救了法塔的这样一个剧情设计。我们也可以从中分析出游戏制作者其实是这样一种略带矛盾的观点：既对中世纪教会迫害科学家阻挠科技进步不满意，又在另一个层面上认为科技发展其实也需要信仰的有力监督。

这不禁让笔者想起了电影《天使与魔鬼》里伊万·麦克格雷格的一段经典台词：“自从伽利略的年代起，教会就试图放慢无所顾忌的前进的时代的脚步，有时也许做过了头。但科学和信仰并不是敌人，科学只是太年轻，还不能理解一切真理。因此，教会让他们停下来，放慢脚步、思考、等待，可是他们却认为我们无知落后。可无知的究竟是谁？是那个不能解释闪电成因的人？还是那个不懂得敬畏大自然的伟大力量的人呢？”笔者想到这句话才是《龙腾世纪》这个游戏开发商的真正想要表达的宗教观吧：人类可以掌握科技，可以通过科技的进步获利，但也不能肆无忌惮地靠着先进的科技为所欲为，甚至失去公理和信仰。教会也许在有时候做了过头的事情，但它也一直在提醒着自以为是的人类，让他们看到自身的渺小。如果现实中人类滥用科技，那么就有可能像游戏里那样变成现实中的“憎恶体”，如此一来宗教的作用就更加重要。这个观点其实就是对现实中诸如克隆人的研究、温室效应等一系列由科学技术引发的社会问题的一种反思。

何为王道——国产游戏宗教观

并不只是欧美的游戏制作商喜欢这样一种方式来表达自己的宗教看法，我们自己的国产游戏中，也有很多这样的例子，甚至在这一方面做得比欧美还要全面和广泛。

这里特别提一下一款影响中国玩家很久的经典国产游戏——《轩辕剑叁——云和山的彼端》，这款国产角色扮演游戏在上个世纪末那个武侠游戏风靡中国的年代里，率先跳出了武侠这个圈子。从塞特寻找王道讲起，游戏过程历经地中海，小亚细亚，两河流域，中亚，塔里木盆地，到达长安，洛阳，游戏过程几乎重现了整条丝绸之路。而从宗教的角度看，这一路上塞特恰恰将世界三大宗教：基督教、伊斯兰教、佛教的中心走了个遍。在这个旅程之中，也体现出了作者对于这三





左图：《仙剑奇侠传》中大部分人物都和道教脱离不了关系

右图：慧彦和尚恰恰用了佛教中禁止的行为教会了塞特什么是“王道”

大宗教不同的看法。

在游戏的开始，《云和山的彼端》就做了一个其他国产游戏所不敢的大胆尝试，把游戏场景放到了欧洲意大利。在这个场景中，游戏仔细考察了威尼斯的风土人情，甚至教堂中的格里高利咏叹调都是那么的准确传神。欧洲剧情部分，多魔小组也毫不掩饰地表达出对欧洲中世纪教会的统治的不满。无论是对异教徒的迫害还是宗教狂热者的疯狂，都让阴森冰冷成为了宗教集权统治下的欧洲中世纪写照。这也难怪我们的主角塞特要沿着丝绸之路来大唐寻找“王道”了。塞特寻找“王道”之旅来到了阿拉伯地区，这个伊斯兰教的中心地带。可是他也同样没有在这里找到自己想要的东西，伊斯兰教的好战性和奴隶制等弊端都让塞特失望之极。最后，他来到了大唐，这个佛教盛行的国度，见到了慧彦和尚。接下来的剧情设计则堪称中国游戏中最震撼人性的一幕，慧彦和尚最终教会了塞特什么是王道，但是竟然是以大开杀戒的方式：慧彦为了拯救天下无辜百姓，只身阻止阿拉伯士兵入侵唐朝边境。《云和山的彼端》的剧情至此到了高潮，塞特也最终悟到了什么“王道”，那便是舍生取义，仁者无敌。

由此一来，我们就不难明白为什么多魔小组要给塞特设计一个无神论者的身份了，原来作者的宗教观即是李靖在游戏中的一句台词：“神不是为人的欲望而工作的。”也就是说，在这个纷纷扰扰的世界上，信仰必不可少，但是又解决不了所有问题。而只要心中有自己的信念和正义，那么即使无信仰、即使破戒，这种力量也要比任何宗教都要强大。

另外一款国产大作《仙剑奇侠传》，这款游戏的背景和故事线索则完全体现了除上述例子外的另一个崭新的宗教来源：道教。从《仙剑奇侠传》的包括蜀山、剑仙、拜月教等元素我们可以看出来，它是深受《蜀山剑侠传》影响的，在游戏中系统的把中国的剑、仙、道文化综合了起来。尤其李逍遥的一些招式，如“天罡战气”“天师符法”等等都有道教的影子。

中国的传统宗教文化，其实从一开始很类似西方的宗教体系。包括创世神，西方宗教是上帝而中国是盘古；造人者西方为上帝，中国则为女娲。这一整套基于神的宗教体系在中国并没有演化成真正的信仰，很难说现在哪个中国人是信仰盘古或者轩辕的，而是演化成了神话。但是道教理论留存了下来，长生不老的神仙成为了中国文化的特点。人与道的合一，成为了国人追求的永恒目标，人类学家克莱德·克拉克洪说过，“当一个人的梦想成为一群人的梦想的时候，这个梦想就成为一个神话了。”很难说庄子的《逍遥游》不是李逍遥名字的来源，但是御剑飞行则很明显地体现了道教追求的天人合一和自由飘逸的永恒之道。

通过上面的几个例子，我们可以发现，游戏和宗教的结合其实比我们想像的要紧密得多。这种结合不只是像《暗黑破坏神》那样简单地把宗教神话中的某些恶魔拿来直接做Boss，而是更高明地用剧情来表明作者的一种宗教态度。而游戏作为第九艺术，已经开始和电影、电视一样逐渐登上大雅之堂，那么在这个舞台上的一幕幕戏剧，自然而然也就承载着更多的社会责任。笔者并不是在这里号召玩家一定要从游戏中玩出一个自己的信仰出来，而是希望玩家们都能够读懂制作商的用心，用自己的灵魂去感悟，在自己的生活中找到精神上不倒的支柱。P



《暗黑破坏神》的背景就好像是宗教中专门研究恶魔的学说一样

被低估的非韩新势力——Huk



■天津 偏爱nonono的爱煞朝颜

初章 Liquid.Huk!

如果是经常关注韩国GSL的玩家，对于Huk这个ID势必不会感到陌生，这位来自“枫叶之国”，立志要成为“星际2”界Boxer的神族选手，曾经一度与北美虫王Idra，瑞典雷神Jinro共同组成非韩三驾马车，成为GSL赛场上一道别样风景，而今，Idra早已回到美国，Jinro也在一个假期的修整后状态全无，被打入A级联赛，仍然奋战在S级联赛的非韩力量，仅存Huk。

弥漫在GSL赛场的定律：欲得冠军，必过Huk！

Huk于今年3月转会到Liquid战队进而加入GSL，在入驻韩国联赛前，Huk已经在“星际2”美洲服务器和欧洲服务器双双打入前10。但相较于两位前辈，Huk既无Idra个性到极致的处事风格，也不具备Jinro强悍的外形与成绩，纵使在每届GSL他的实力与名次都大幅提升，也难成为媒体的焦点。A级联赛的首秀中，Huk顺利击败虫族高手ST.Curious（Z），随后又打败Posh（Z）选手杀入8强，而在8进4的大战中，他遭遇到当时万众期待的虫族接班人，雀茶的队友IM.LosirA（Z）（该届A级冠军），饮恨8强，但对于渴望S级联赛名额的Huk，这个成绩足矣。在随后的升降级赛中，他与OGS.Inca（P），“念经帝”choyaFOu（P）同组，并在与后者的4BG对刷中笑到了最后。3、4月之交的GSL世界冠军赛，新近获得S资格Huk满心期待，却在首轮不幸败于IM.Mvp（T）(当届冠军)，无奈离去。GSL新赛季，趁着IM.Mvp回A级联赛“深造”的空当，众好手纷纷跃跃欲试，无奈Huk与“斗神”July（Z）、“手术刀”Inca（P）以及“一波雨”Rain（T）同组，加之自身发挥失常，落入升降级联赛，与两位世界顶尖人族同组，还没等众玩家关于Marineking与MMA谁才是人族翘楚的热议落定，Huk便从黑暗中突然杀出，狙杀MMA，使这个世界冠军至今名列S级种子之外。时至6月，新一届GSL超级联赛打响，Huk首轮击败神族高手San（P）,而后惜败于当时名不见经传的Polt.prime（T）（当届冠军），回想之前的Losira、Mvp，一条“GSL魔咒”渐渐浮出水面：淘汰赛阶段击败Huk者必夺冠！7月的GSL正赛，Huk在普遍不被看好的情况下以小组第一晋级，“魔咒”能否被破除，依旧是无尽的悬念。

超越自己，便无人可挡！

时间转向6月下旬，瑞典，Dreamhack夏季赛，经历4个赛季GSL联赛磨砺的Huk势不可当，连续击败德国神族Socke、“斗神”July、“月神”Moon，收获自己第一个真正意义上的世界冠军（之前Huk取得过MLG等杯赛冠军，但当时这些联赛都局限于欧美），向世界证明了自己的实力。随后在由ESL组织的Homestory杯赛上，Huk势如破竹，一路击败Xlord（P）、Idra（Z）、MC（P）并在决赛中成功复仇于胜者组决赛中击败自己的NaNiwa（P），一举夺冠！非韩第一人实至名归。

第二章 三线突袭，十面埋伏

Dreamhack半决赛，Huk迎来金鼠标得主——“七月虫族”July。July转型“星际2”后延续了其一贯的进攻风格，擅长以暴风雨般连续、犀利的进攻瓦解对手；而今对阵Huk，一场火星撞地球般的精彩对决在所难免。

比赛在塔达利姆祭坛上展开，July的蓝色虫族位于地图7点，采用了惯用的先气矿后血池提速狗开局。另一边，

5点钟位置的红色Huk则将自己的第一个水晶放在了分矿路口，显然在这样一张利于扩张的地图上，Huk不愿放过任何速矿的机会（**图1**）。建造水晶的农民径直走向地图2点，由于运气问题并没有第一时间看到菌毯，转身前往11点，随即Huk又拉出第二个农民造下BF，同时向7点探去，急切地打探虫族的开局方式。



图1

Huk在利用星空加速补充到17个农民后，并没有急于放下第二根水晶后炮台，而是耐心等待前方侦察并积攒着水晶。终于，第二个出门的农民不负众望，将July的开局悉数反馈回来，Huk毫不犹豫，抢先拍下2基地，随后才补下炮台、兵营和第二根水晶（**图2**）。



图2

虽然农民生产暂停了片刻，但Huk的分基地先于虫族完成，并通过双基地星空加速疯狂地建造农民，在前期经济发展中处于领先。补充农民的间隙，Huk用BY彻底封住了分矿路口，预防虫族遛狗进来，而部队则以耗钱较少的哨兵为主。经济运作平稳后，Huk接连开出4个气矿，补下4个兵营以及VC建筑，隐刀科技初现端倪。另一面，July在采集100气提升狗速后选择短暂停气，全力采集水晶补充工蜂意图将自己的经济运作最大化，并在提升2本科技的同时3气连开，期待着速飞龙给予神族“惊喜”。VD建筑完成后，Huk迅速折越3把隐刀分赴虫族3片矿区，正面哨兵A掉自己的BF，带上少量狂战士配合后续的追猎者压向虫族。几乎与此同时，July的10条飞龙从地图下方分奔神族分矿，神族矿区顿时成为地狱。神族主力迫于防守压力只得回救；但Huk抓住July没有防空反隐的空当，3把隐刀也让虫族经济陷入瘫痪（**图3**）。

得益于四气运作，神族很早就提升了追猎的闪烁技能，配合不断地越传单位，用高机动性的追猎者赶走了July的飞龙。清算此番战果，神族损失单位21个，虫族23个，神族损失Probe16个，虫族损失工蜂7个，虫族在经济上已然追上甚至赶超了神族。为防范July的飞龙，Huk在突前的分矿补下3个炮台，主家则由闪烁追猎守备，July的飞龙兜了几圈，数次阻止了神族的3矿扩张，但眼看神族兵力逐渐成形，VT即将完成，3矿运作在即，后期将难以一战，外加中期骚扰可谓大赚，内心进攻欲望再次翻腾，当即放下刺蛇塔转型陆军，并抓住追猎被孤立的时机，用少量飞龙换掉了部分追猎。当虫族拥有50条狗，17只刺蛇，10条飞龙，领先神族40余人口后，July率先发难，挥军绕路从开阔地进攻神族3矿。此时July的部队协同出现失误，主力部队涌入神族3矿，而大量刺蛇滞留在神族分矿路口，并没有同步进攻2矿，同时贪图神族农民的小狗被基地阻隔开来，没能及时完成对追猎的包夹，让Huk抓住机会，击溃了虫族前军（**图4**）。



图3


图4

即使此次出征受挫，但凭借强大的补给能力，虫族依然保持着人口的巨大优势，可是这些生力军或处在赶来的路上，或正在孵化中。July操作残余的前军部队与之前按兵不动的中军汇合，试图掉头反击，并用源源不断的后续击垮神族。Huk此时展现出神族高手对于种族特性的卓越理解，利用折越科技，用高地外缘的水晶将后续部队布置在了虫族突前的进攻部队后方，可谓“神兵天降”，对July的刺蛇、飞龙部队展开合围（**图5**）。

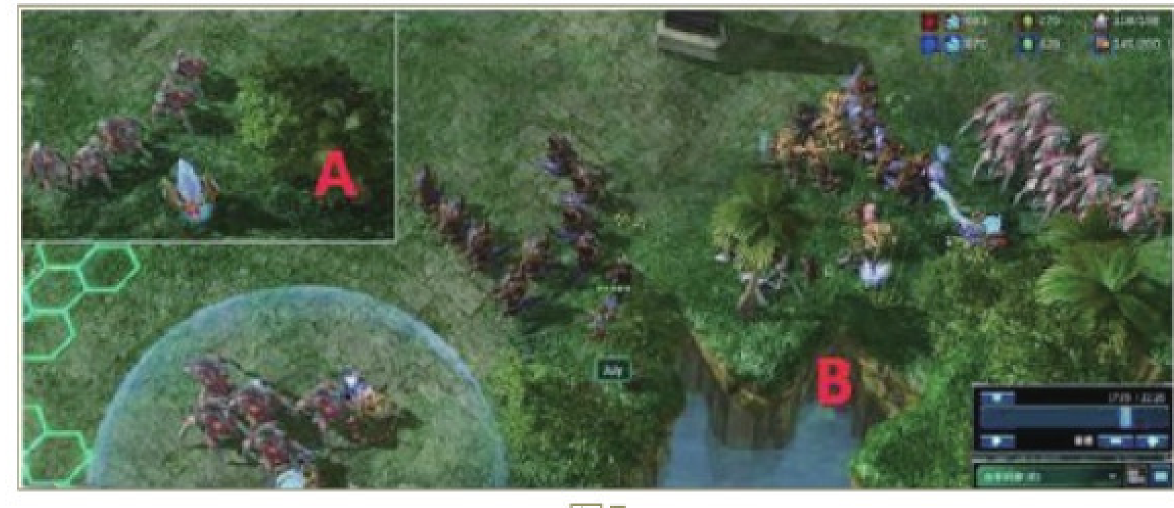


图5

主力折损过半，虫族援军才姗姗赶来。眼看要陷入虫族包围，追猎一个闪烁跳上高地脱离险境。随后神族故伎重施，再次利用补给优势蚕食虫族主力。最终，虫族主要输出单位，昂贵的刺蛇损失殆尽，而神族的闪电已经完成，纵使July毒暴蟑螂连番上阵也难以挽回败局，只得GG认负，目送Huk进入决赛。

经历开局博弈后，两位选手在前期并没有过多接触，神族寄希望于隐刀建奇功，虫族则希图飞龙奠胜局，经过一轮对换，虫族小赚。July在中期发动凶悍Rush，无奈自己部队脱节，Huk敏锐地抓住机会，利用神族补给优势形

成局部优势，两次合围歼灭了虫族主力，借虫族片刻的疏忽，直接拿下比赛。

第三章 虚实相生，兵不厌诈

决赛中，Huk与Moon打满五番战，谱写了一出精彩绝伦的神虫对决。比赛中，Huk快慢结合，攻守相替，着实让Moon吃尽了苦头，下面选取的一场，便是Huk在稳健运营风格之余的激进快攻。

比赛发生在钢铁都会之上，红色神族Huk诞生在地图7点，他的对手Moon出生在1点钟远点（**图6**）。

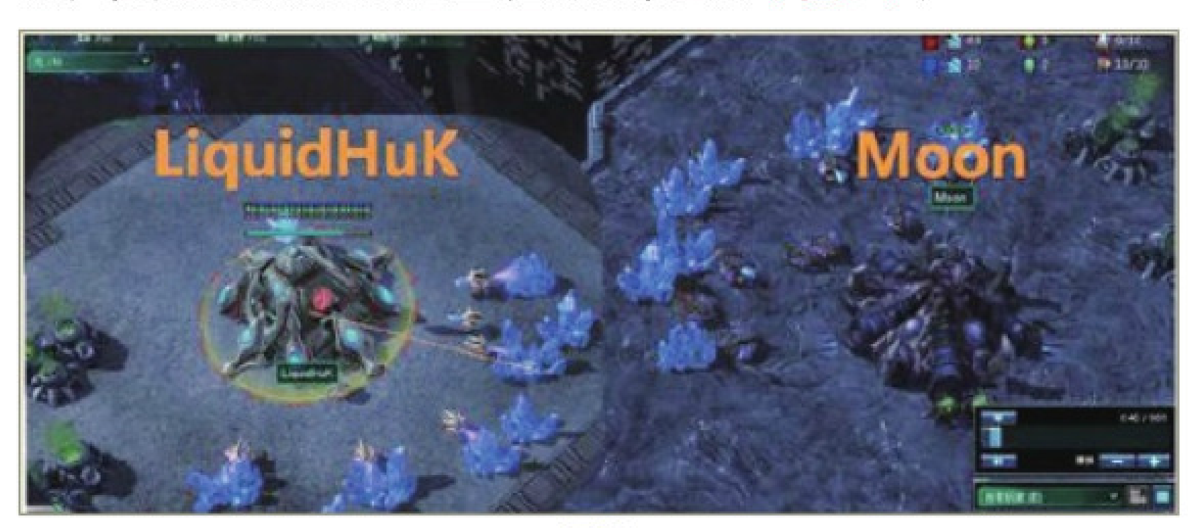


图6

Moon采用提速狗开局，Huk则是传统的兵营开局，并在放下水晶后早早拉出农民探路。提早到达Moon家中的Probe不但送回了虫族开局走向这一重要讯息，自己也没闲着，当Moon的水晶自家的似的，这块摸摸那块看看，让Moon采矿的工蜂郁闷了半晌（**图7，红圈内是原本要采集该块水晶的工蜂**）。



图7

待Moon的小狗孵化完毕，Huk的农民停止在虫族分矿处打转，逃往基地；另一面，一个新生的Probe先一步摸向地图西边的角落，隐藏在黑暗之中（**图8A**）。Moon把对手的探路农民压回家里，看到神族防守滴水不漏，遂留下几只小狗封锁路口，同时派出另外几条狗占据瞭望塔，为后方经济发展提供预警（**图8B**）。



图8

Huk明里出产哨兵，还把一座水晶拍在路口下方，做足了3BG开矿的表情，暗地里阴险地补下3个BG，“韩式”4BGRush蓄势待发，而Moon却依然被蒙在谷中（**图9**）。



图9

自感逍遥的虫族疯狂地补充着农民，并未建造地堡，亦没有第一时间出产蟑螂。盘算着神族的开矿时间似乎比平时晚了点，Moon拉一个房子飘向左下角的盲区，这一看，让Moon惊出一身冷汗。慌乱中Moon接连拍下两个地堡，并将所有的虫卵孵化为小狗（**图10**）。



图10

为拖出自己的地堡，Moon折损了女王及大量工蜂，在积蓄了一定规模后的小狗后，Moon希图两线突击逆转战局。正面，大量小狗从侧翼冲击神族主力，意在消耗对手的哨兵；后方，一队小狗直扑Huk基地，利用神族防守的真空给予对手重创。Moon执著地实施这一计划，却不想两面碰壁——先是前线的包夹态势被神族两个华丽的力场化为无形，力场墙将近战的小狗与哨兵有效分割开来，让前者彻底没有了用武之地；（**图11A、B**）另一线，神族进攻前补下的断后水晶与兵营、BY组成的建筑墙让小狗进入不能，彻底断绝了Moon翻盘的希望（**图11C**）。



图11

总结整场比赛，Huk一招明修栈道暗渡陈仓，让Moon放松了警惕，犀利的4BG快攻大大出乎Moon的意料。此外，前期藏农民，进攻时用水晶断绝后路，进攻时着重击杀宿主限制虫族都是该场胜利的基石。Moon没能打开基地左下方高地的视野，为自己的失利埋下了隐患。

第四章 能攻善守，方可不败

双方酣战至第五回合，地图为塔达利姆祭坛，月魔诞生在10点钟，Huk坐落于临近的1点，不知是Moon遭遇rush怒火中烧，还是意图攻敌不备，竟然在决胜盘采用10D，颇有霸王破釜沉舟之势。好在Huk延续了一贯的水晶



图12

探路，并幸运地第一时间洞察到Moon的打法（**图12**）。

虽然由于被侦查到，战术的威力大减，但箭在弦上不得不发，Moon的小狗出生后不顾拉着自己不放的神族农民，直奔神族基地而去。看到Moon玩命了，Huk也丝毫不敢怠慢，当即停止建造农民，没够150块便拍下一个建筑，意在拒敌于门外（**图13**）。期间Moon操作工蜂试图干扰神族放下关键的堵口水晶，Huk果断拉出两个农民追杀之。终于，在Moon小狗打破水晶前几秒，Huk的炮台竣工，Moon识趣地选择后撤。



图13

趁着前线烽火初歇，Huk操作之前立下奇功的Probe再次深入Moon腹地，得到Moon没有继续补狗而是生产工蜂的重要情报，放心地用星空加速刷起了农民。岂料Moon自打祭出10D，就没想让神族活到中期。旋即拍下蟑螂巢，一波进攻酝酿在即。当Moon的5个蟑螂携大量小狗涌向神族分矿时，Huk只有一个炮台和两个哨兵，极度危险。关键时候哨兵的力场显露锋芒，3堵空气墙把虫族的蟑螂及小狗阻隔开来，唯一能打到地堡的蟑螂，还被Huk针对性地击杀。Probe赶上前，接连放下3个炮台（**图14**）。



图14

第一轮力场消失后，Moon点掉了威胁最大的光子炮台，掉头开始攻击较为脆弱的水晶，企图破口，只见Huk又是一个力场，隔开了小狗与水晶，同时农民贴着BY再次放下一个水晶，形成第二层防线（**图15**）。

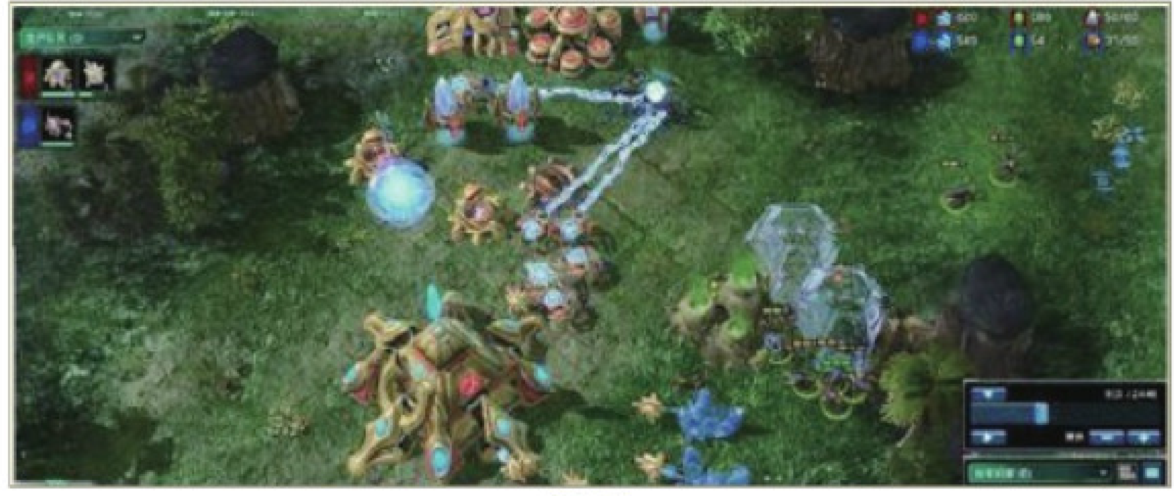
眼看继续攻击水晶难有成效，Moon又将火力集中在生命值较少而体积偏大的BF之上，几轮齐射后，终于成功破口。趁着打开BF后的间隙，众小狗满心欢喜地涌进神族分矿，掉头一看，蟑螂呢？此刻蟑螂正痛苦地扭动身躯，


图15

却怎么也无法通过力场形成的小口。Moon的主力就此被分为两段（**图16**）。


图16

等第三轮力场消失，Huk的炮台也快要完成了，后队的蟑螂是不能指望了，回头顶着光子炮死磕哨兵也不明智，不如突进神族空旷的主家，体现自己的价值！众小狗这样想着，却和突现的力场撞了个满怀，欲哭无泪（**图17**）。


图16

Huk仅以3个建筑的代价，便挡下了Moon的倾力一击，此刻Moon虽然转向运营，失利已是板上钉钉，挣扎不久后便敲出GG。Huk圆梦Dreamhack！

通观整局比赛，面对虫族搏命一击，神族以完备的侦察占据先机，后用建筑学度过困境，最终凭借力场瓦解Moon的Rush，可谓步步针锋相对，招招克敌制胜，给广大长期在国服被各种一波的玩家好好上了一课。

第五章 Huk 非韩之梦

遥想MC只身横扫欧美联赛，斩获奖金无数；回看6月初MLG新人MMA登顶，韩国垄断前三；不堪xiaoT、LoveTT、loveCD难当MC吸金上海，谱就诸神黄昏。韩国依仗联赛、环境优势，在“星际2”初期便展现出傲视群雄之态，此次Huk连夺两冠，个人荣耀之外，也打破了韩国人连续数月的夺冠势头，让人为之振奋。

在每届比赛中，我们都能看到一个谦逊学习的Huk，一个不断赶超自己的Huk，一个以一己之力对抗韩国的Huk，或许在夺冠之路上还欠缺那么点运气，那么点灵动，但他已然给予我们希望。P

大地的裂变

安装已停止。

无法打开文件"f:\World of Warcraft.temp\Data.temp\zhCN.temp\expansion3-locale-zhCN.MPQ.temp"。 (OpenRepackTarget::Execute)

DownloadURL failed - http://client03.pdl.wow.battlenet.com.cn/wow-pod-retail/CN/14250.streaming/14250patch4.1.0/zhCN/expansion3-locale-zhCN.MPQ

悲喜交加，国服的裂变
——写在《魔兽世界》资料片上线的时候

■北京 键盘

7月12日上午，本人有幸代表《大众软件》参加了《魔兽世界》最新资料片《大地的裂变》（以下简称CTM）在中国大陆正式上线运营的发布会，现场布置相对于其他国内网游厂商的新品发布会来说显得极为简单，甚至可以用简陋来形容，两三个只印着CTM中文Logo的易拉宝告诉我，没有跑错地方——可能相对于《魔兽世界》在中国乃至世界的名气，此次发布会已无需多么高调了。

魔兽世界——简单的发布

我去得较早，到的时候除了主办方还没有其他媒体到场，无聊中数了数座位，一共48个，大致估计邀请的媒体也就是二三十家——这已经是个比较少的数字了。签到，然后领礼品，一个蓝色的外面印着联盟标志的袋子，据说还是去年ChinaJoy剩下的，想换部落的都没门，我不免感到有些遗憾，For the Horde！袋子里边一幅CTM大海报，两张印着专程从美国赶来参加此次发布会的暴雪产品开发执行副总裁Frank Pearce和暴雪游戏设计总监Tom Chilton简介的A4纸，一份CTM的DVD客户端光盘，当然，还有“哔——”是少不了的。礼品亦是简单，大袋子拎起来晃里晃荡的。

很快，陆陆续续众多媒体记者纷纷杀到，差不多一半的记者同行们都穿着各种版本和“魔兽”有关的T恤，很明显都是正品而不是地摊货，此时的我感到很羞愧，因为我没穿，而且我家里的是个地摊货……从现场的气氛和同行们的神





从这两张照片可以看出，会场的布置超级简单，除了俩易拉宝、桌子、椅子以及必要的音响设备，基本可以说，什么都没有

情中，我似乎看到了一丝不同以往的感觉，很多人可以用“朝圣”来形容。是的，他们不在乎什么会场、什么礼品，他们都是来膜拜暴雪大神的。

虽然我没有那么狂热，但从根本上来说，我和他们也一样。但我还是要秉持着客观的态度来描述这场奇妙的发布会，以后我随后所想到的一切。

发布会过程也很简单，概括起来就两个内容，一是众记者与Frank Pearce、Tom Chilton（以下简称F、T）进行“问题交流”，二是众记者请F和T在赠送的海报上签名，并与他们合影。没有美女环伺，没有载歌载舞，没有明星助阵，现场非常安静，如果让一个与游戏行业毫不相干的人来看，这个发布会显得比较沉闷。整场发布会就在记者的提问、翻译的汉译英、F和T的回答、翻译的英译汉、主持人的“那一位”中循环度过，哈，记者的提问居然没有主办方提前发的小纸条……

而签名则可以用火爆来形容，男男女女都凑到会议桌前，排着队请两位暴雪代言人挥毫泼墨，这也算是比较少见的，只有那些给网游代言的明星才会有这个待遇，但明星不是从后门早早跑路，就是游记（游戏媒体记者，相对娱记而言）对明星提不起丝毫兴趣从前门早早跑路，一般难见签名场面。



忙着签名的众人

两位老外中F似乎更受欢迎一些，毕竟他是暴雪创始人之一，资历更老，签名也值钱一些，所以写的也就多一些。大家一般都是让T签名，也许会像我一样加上一行“For the Horde！”或者“愿圣光如何如何”（对不起，身为部落的我不会背那句英文），也有奇思妙想者将“愿大地母亲忽悠着你”译成英文让T写下。T是个很有陈佩斯风味的人，总是摆着似笑非笑的表情，而当你第一次看到他时就有种想发笑的感觉。F则负责写“To XXX媒体英文名字”，如“To POPSOFT”，然后“Enjoy Cataclysm”，后边再跟一句各媒体的特色语句。看着F摇晃着他发亮的光头跟着记者朋友们逐字念英文字母，样子煞是可爱。我本想让F写个“电脑应用与娱乐的第一选择”，但我又羞愧了，我不会译成英文，而现场的翻译也不敢给我胡乱翻译，只好又写了一句“For the Horde！”，于是，我很“Horde”，POPSOFT也很“Horde”。

T早早地从签名热潮中脱身而出，又忙着左搂右抱地和记者们合影留念，很快F也加入了这个行列，变成了记者们左搂右抱。我再次羞愧了，我形象不是很好，也没有单反，不好意思拿个单片机出来混——尽管很多人都拿着单片机拍，我只好站在一旁羡慕嫉妒恨地看着别人拍来拍去，两位老外也是乐呵呵的很是好客，丝毫不见他们急于下馆子的烦躁，也不见他们昨天逛了一天故宫的疲惫。甚至在临时加了一场计划外的视频专访时，俩人依然欣然接受，并提出“屋里更安静”这种有建设性的意见。

随后，F和T怕是饿急了，急匆匆地下馆子去了。而我，则和另一位同行为着下午的书面专访做着准备。而下午的专访过程的确乏善可陈，不过F还是给我留下了两个细节印象，一是在专访间隙休息时，F一改精神矍铄的状态，窝在角落的沙发里“挤按睛明穴”，一脸颓废。二是F在专访房间里坐的位置正好在空调出风口下边，如果不是后来才知道，我简直以为这位大神中午灌了半斤二锅头——整个专访过程他都是满脸通红。而我由于事先没有得到F也会参加专访的通知（主办方无法确认F的身体状况能否挺到下午，毕竟岁月不饶人啊），并没有专门为其准备什么问题，所以在专访的大部分时间里，F其实都处于无所事事的状态。但他依然顶着凛冽寒风，认真倾听我的——哪怕他听不懂——以及翻译的说话，并和T时不时交换意见，偶尔打个哈欠，垂头丧气昏昏欲睡人畜无害状，然后猛然眯缝双眼微现精光作霸气外露状，十分有趣。

另：本次的专访内容将在本篇之后全文刊登。

魔兽世界——悲剧的喜剧

说起喜剧和悲剧，先要从发布会上两位记者问的两个截然相反的问题说起。一个问的是，这次CTM为什么来的这么早？另一个问的是，这次CTM为什么来的这么晚？暂且不管F和T是如何回答的，在我看来，这一早一晚，恰好说明了国服这种悲喜交加的复杂局面。

2010年8月31日，WLK在国服上线，版本为3.22，4个半月后的2011年1月19日，WLK更新到3.3，开放了0%Buff的ICC，但没有开放红玉圣殿。差不多2个半月后的3月22日，ICC的5%Buff开启，1个月后的4月26日，10%Buff开启，半个月后的5月10日，红玉圣殿开启，1个月后的6月7日，15%Buff开启，仅仅1周后的6月14日，20%Buff开启，1周后的6月21日，25%Buff开启，1周



我很Horde，POPSOFT很Horde



“魔兽”一路走来，我们永远在追赶，虽然距离在缩短，但总也追不到，就像数学公式“y=1/x”——无限趋近，但永远达不到

后的6月28日，30%Buff开启。从这份时间表来看，整个国服玩家在WLK的日子可以说经历了一个犹如过山车一般的加速度过程：开始很慢，很熬人，号称最烂、最不成熟版本的3.22持续了长达4个半月之久，随后玩家在只有0%Buff的ICC中痛苦挣扎了2个半月，无数的1区便当G团，无数在不可能中创造奇迹的团队——国服有不少团队都完成了在0%Buff下11/12H的目标。然而紧接着就是突然而来的加速度，在6月份，ICC区域Buff以每周增加5%的速度迅速叠到30%，紧着掬饬要在7月12日之前把Buff加满。玩家在晕头转向一阵子之后总算也明白了，CTM这回怕是真的要来了。很多的玩家早在6月份就已经得到了这个消息，在从半信半疑到确信无疑的过程中，各个服务器迎来了一场小小的萧条——在明知道下个月就开CTM、等级到85、装备重新洗牌的情况下，谁还有心情打金团公会团花G花DKP拿装备？简单的例子，我是玩猎人的，一个月后CTM一到破甲就取消了，我还会采购几千上万的破甲饰品么？

很多玩家还没有真正体验ICC的精妙这个副本就沦落成“马桶”了，没有爽够几万G买来的顶级装备它们就迅速成为将来升级路上的打酱油货色，几千人民币代打的橙斧迅速贬值成只能偶尔拿出来摩挲一番的收藏品，这个CD还是茅坑硬石头的Boss到下个CD就成茅坑的臭蹶子。玩家们在体验着过山车般更新速度的同时也在体验着过山车般巨大的心理落差。更迅捷的是，CTM直接跳过了类似于“风暴前夕”“冰封前夕”这种过渡版本的“裂变前夕”，也是，玩家们早就从台服的经验帖上将CTM内容预习得滚瓜烂熟，谁还在乎“前夕”那点开胃小菜？直接上4.1这道丰盛大餐岂不是更棒？痛快确实是痛快了，但是谁知道会不会让某些玩家噎着一下呢。

快，太快了。早，太早了。CTM为什么会来的这么快，这么早？

2008年11月13日，WLK在美服正式上线，11月18日，WLK在台服正式上线，而国服，在玩家苦盼两年之后，在代理权经历易手风波后，2010年的8月31日，WLK才终于正式上线。2010年12月7日，CTM在美服正式上线，12月13日，CTM在台服正式上线，此时的国服玩家还在3.22的十字军和奥杜尔中大刷特刷呢——而这已经是美服早在2008年底2009年初玩剩下的东西了。7个月后的2011年7月12日，CTM终于登陆国服。尽管相对于WLK这种堪称变态级别的版本更新速度来说，CTM的国服上线与美服、台服上线时间差已经大大减少，甚至比当年国服美服TBC的上线时间差还要短1个月，但无论如何也是落后了半年之多。

半年啊，冬尽春去夏又至，苦完酸过甘终来。为什么苦？国服玩家不比美服、欧服、台服玩家缺胳膊少大腿，也不比他们缺心眼少智慧，为什么不能享受到同等的游戏服务待遇？为什么玩个游戏都要处处遭受各方各种诘难？为什么酸？硬挺着在美服的高延迟，忍受着在台服寄人篱下的白眼球，面对着同是国服却不知所谓的“台归”优越帝，玩家们“便纵有千种委屈，更与谁人说”，最可怕的还是目前国服恶劣的游戏环境，骗G黑装废进度，比比皆是，不良玩家挖空心思用尽手段谋取利益，使国服游戏环境一落千丈并进入恶性循环。谁之过？无所事事闲得发慌憋出鬼心思，怕也是诱因之一——国服的玩家游戏素质和高端玩家数量被WLK长达两年的无尽等待消耗殆尽。

慢，太慢了。晚，太晚了。CTM为什么会来的这么慢，这么晚？

而玩家们也正是在既希望晚点又盼着早点这种复杂而又矛盾的心理下，进入了裂变的新资料片。



邪恶来早了些，就有了故事，正义来晚了些，就有了结局，如此便是喜剧，但若反过来就是悲剧了

魔兽世界——重装的更新



网友恶搞：更新与重装的“魔兽”

安装尚未成功，更新仍需努力——这是我的QQ签名。

前文有交代，我领了双DVD的CTM客户端安装光盘，到家便和公会群里的朋友显摆显摆，而他们都在抱怨客户端无法更新，或者更新出错，而庞大的客户端又让他们下载的时间遥遥无期。那时并没有引起我的足够警觉，甚至心中还有几分窃喜：我可是有双DVD的高玩了，哪像你们还要做这些更新的醪糟事？

得意洋洋地删除掉电脑上“魔兽”客户端，放进光盘，随着“嗡”的光驱读盘声，我的大脑也“嗡”的一下，这DVD里只有个几十kB的叫“Install”的可执行程序，其他的……没了！诸位读者能体会我的心理么，当你放进一个DVD，注意是“DVD”，光盘里却只有一个不到1MB的文件，你会想到什么？我会想到马景涛。

不过幸亏我好歹还是有点电脑常识和社会常识的人，意识到即便有人犯傻做了几十万套只有可执行程序的光盘，那么这个人的上司以及上司的上司，他们是不会同时犯傻的。仔细观察了下DVD后，终于确认，这俩光盘都是D9，而我的光驱居然不支持……

好吧，我只能耐下性子试试联网安装了，双击执行程序、服务协议、简体中文、安装……咦？连路径都不用选么，好吧，出安装界面了，然后……1%，“XXX文件MD5验证码出错，请重试”。再试试，1%……2%，“XXX文件无法写入，请重试”，再来，1%……2%，“XXX文件无法写入，请重试”。

我把这俩坑爹的光盘给我儿子当玩具去了。



悲催坑爹的双D9“魔兽裂变”客户端，有人夸，有人骂

顺便一说，这个DVD光盘客户端安装完的版本是4.0.0，据安装完毕的成功人士表示，装完是13.9GB，后边还需要下载一个据称达到4.6GB的华丽大补丁。同时还有知情人士透露，就这么两张安装盘，据说被炒到百元以上……我看了看在地上滚来滚去的光盘，略感肉痛。

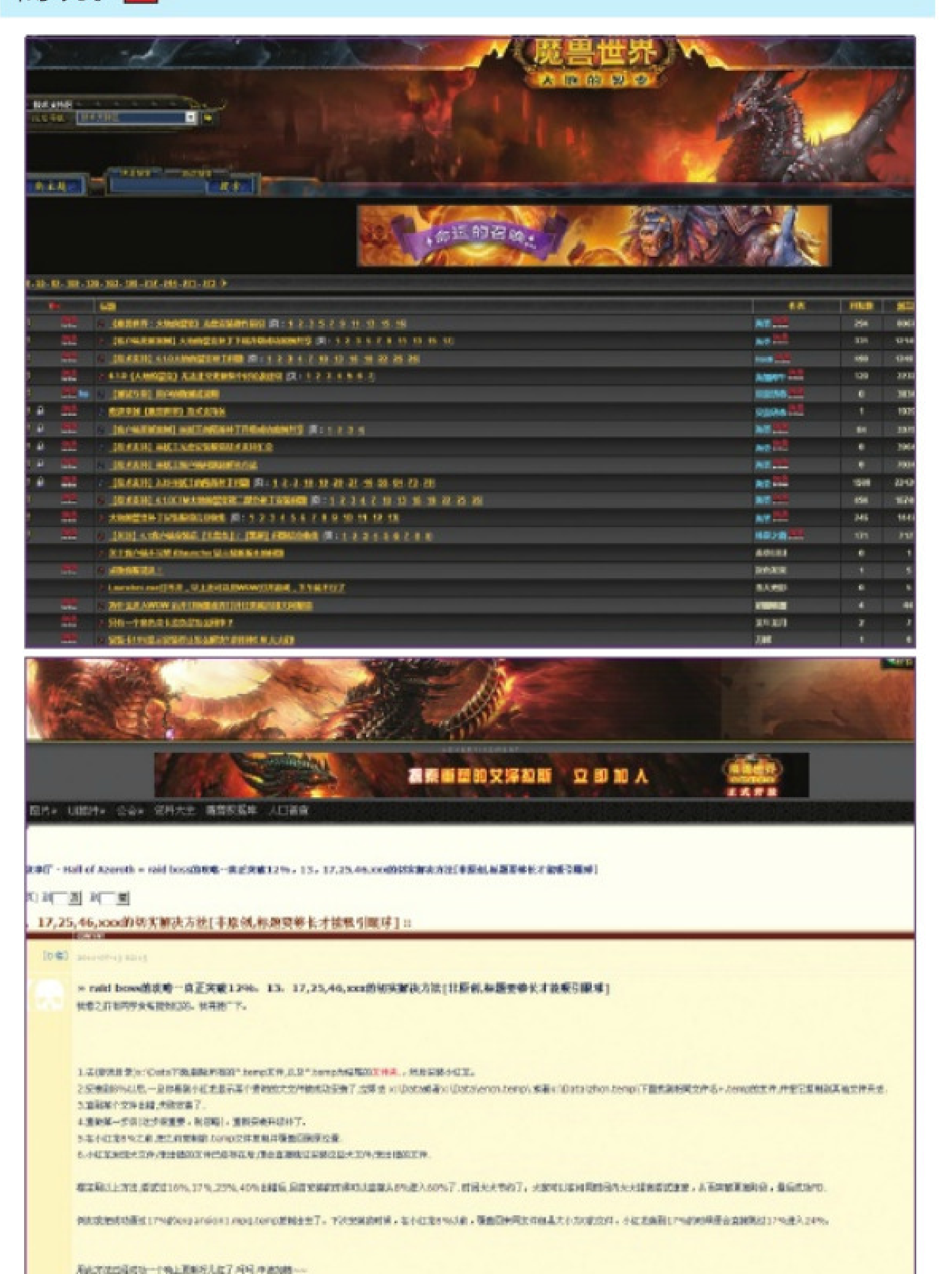
到了7月13日，所有和“魔兽”有关的网站、论坛、QQ群，均哀鸿遍野，各种“无法安装”大规模爆发，MD5验证错误、不能写入错误、内存错误、网络连接错误、卡死错误等等。各种“正确安装”“完美解决”也遍地开花，还对应分为13%版、15%版、17%版若干版本，其中奇招、怪招、损招叠出，堪与当年某单机游戏需拔光驱破解之严格顺序有一拼，甚至还要略胜一筹。

而网易反应也很迅速，推出了光盘安装操作指南、3.3升级成功案例、4.1补丁问题集等一系列答疑解惑的帖子，总算官方也是有了积极正面的回应，解决办法看起来也非常全面靠谱。美中不足的是，直至14日，仍有大量玩家处在升级、下载的苦闷之中，眼睁睁地看着其他朋友报告自己升到8X级。但不管怎么说，这就是我们“甘终来”的CTM客户端，无论是安装还是更新，它都在那里，不会消失。

有幸运儿顺顺利利地升级完毕，并有强者利用地形Bug在30分钟内秒升到85、利用无限任务Bug两小时内闪升到85，也有人正儿八经做任务练级用了十几个小时速升到85，拿到了“服务器第一”成就。虽然很多人为此惊叹，甚至追踪采访，但在我看来这都是些无关紧要的花边新闻，因为这些都还算在我的意料之中，国服玩家嘛，还是有实力、有能力、有体力、有宅力、有肾力的。再说，比起WLK刚开放的时候，玩家们辞职宅家练级的疯狂之举，仍然要理性得多了——毕竟只是个游戏而已。

对于那些练级超快的人来说，练得再快也快不到2010年去了吧，这是国服之悲，练得再快是不是还有七八个小号排队等着到85呢，这是国服玩家之悲，练得再快也得等更多的玩家都85才能有集体副本活动吧，这是国服玩家精神之悲。有此三“杯”，当浮一大白。

不以上线为喜，不以安装为悲。居冰冠之高，则忧灾变，处更新之慢，则忧时间。是喜亦有，悲亦有，然则何时能玩耶？其必曰：先天下之装而装，后天下之玩而玩。



到处是问题，到处是解决办法，但行不行只有自己知道

Tom Chilton & Frank Pearce 暴雪娱乐专访录



■北京 键盘

大众软件（以下简称P）： 我们很想知道，作为《魔兽世界》的设计总监，在您的工作范围内哪些内容很有乐趣，而哪些内容又很枯燥无聊呢？

Tom Chilton（以下简称T）： 其实在我的工作中并没有什么地方会特别无聊，很多工作内容都是让人感到非常振奋的，我们总能从一项工作内容中找到兴奋点，从而使得每一项任务都充满了乐趣，而且我们经常能在工作时想到一些非常具有创意的灵感。我们也经常会展开一些“头脑风暴”这样的会议，大家都聚在一起，谈一谈我们在游戏中的地区将会是什么样子的、有些什么新的内容、有些什么怪物、它们都是什么职业，这些都是很有趣的内容。如果非要说趣味最少的工作，那就是和业务有关的部分，比如当我们要提供某项服务的时候，讨论其需收费多少，这些工作相比而言可能没有那么大的乐趣，但同样也算是很有意思的工作内容。

P： 从一个不太成熟的想法，到最终成为《魔兽世界》中一个重要的功能，这其中的过程是怎样的，你们如何去判断一个设想是否应该在游戏中实现？


头顶强劲的冷风，Frank只能低头服软，Tom表示毫无压力

T： 这是个比较有意思的问题，应该说，我们在每天的工作中都会面对这样的情况，在我们的团队中最不缺乏的就是想法，团队中的每个人都有自己的想法，公司其他部门的员工有自己的想法，游戏玩家也会提出很多想法。那么面对这么多的想法，作为《魔兽世界》的设计师来说，我们工作很主要的一个方面就是倾听这些想法，然后从中寻找，哪些想法听起来可能确实是最合理的、最现实的、大部分人能够感兴趣的，那么这样的想法我们就可以把它应用上去。但另一方面，我多年在游戏行业中的经验告诉我，当我们创造一个新内容或一个新特性的时候，基本来说很难找到这个想法最初源自于谁，因为在最开始会有个人提出一个灵感，我们觉得这个灵感不错，于是开始接受它，但我们在实现它的过程中，不可避免地一次又一次地改变它，经过多次改变之后，这个灵感就变成了游戏中一个能够服务于所有的玩家的内容或者功能，但当我们试图从这个结果往回追溯最初创造者的时候已经很难了，很多事情变得模糊不清，这确实是那个

人的想法吗？但结果似乎又不是最开始提出的那个样子。所以无论是游戏中一些非常重要的特性，比如Boss的技能设计或是天赋系统的设计，还是一些非常小的特性，比如小怪的魔法量，几乎都是这样一个过程：灵感迸发、变化提高、最终结果，所以最后你看不出具体这是谁的想法。

P：在天赋、装备、角色属性设计方面，你们是如何去迎合PvP和PvE两种不同玩家的需要的？有哪些设计思路的转变？

T：我们在开始设定PvP和PvE的时候有一个基本的原则，这个原则就是让两者尽量保持一致，比如玩家的装备、天赋、属性、法术效果，都要让它们保持基本相同。但是有时候出于一些必要的原因，在保持基本相同的大前提下，某些方面的功能又有所不同。比如某些控场技能，在PvP和PvE的环境下就有所不同（编注：应该是指效果递减），还比如群体恐惧技能，在PvE环境下会有延时作用的限制，而在PvP环境下就不存在这种情况，否则玩家就会有停滞或者反应慢的感觉。为此我们设定了很多相关的规则和规则集，目的就是去改变不同的功能和要求。但是总的来说，我们坚持的原则还是要各种功能在PvP和PvE中尽量保持一致。这样做的好处就是，当玩家从PvE转到PvP模式或者反过来的时候不会是感到很困难，而是让他们感到很方便。

P：对于一些好插件所提供的功能，你们是怎样选择把它作为一个新的游戏功能或特性加入《魔兽世界》中？如果采用了，是否会对原作者有所表示？

T：主要是看玩家提供的插件对游戏体验的关键性和重要性，如果一款合理的插件能够使玩家对游戏的体验有帮助，并且在游戏效率上有所提高，同时反过来想，如果没有这个插件，玩家在游戏的时候会处于一个非常大的劣势，对于游戏的下一步要做什么感到非常迷茫，那么我们就会对这个插件就行评定。毕竟我们希望当将这个插件功能做到自己的系统中时玩家都去用它，而不只是因为这个插



Curse，从顶尖公会到顶尖插件发布网站

Tom Chilton：暴雪娱乐游戏设计总监

作为暴雪娱乐的游戏设计总监，Tom Chilton致力于确保《魔兽世界》为玩家带来无限乐趣，领导设计团队负责游戏中角色、装备、职业、游戏系统和用户界面等的设计开发工作。Tom Chilton于2004年初加入暴雪娱乐，担任《魔兽争霸》角色和装备系统高级设计师一职，工作职责遍及邮件、拍卖场、角色、天赋和PvP作战系统等领域。在加入暴雪娱乐之前，他曾在网络创世纪公司供职4年，先后担任游戏设计师和首席设计师。

作为一名20多年的资深电脑游戏迷，业余时间Chilton先生热衷于各类游戏，包括各类棋牌和桌面游戏。


很有喜感的Tom Chilton

Frank Pearce：暴雪娱乐产品开发执行副总裁

作为暴雪娱乐公司的产品开发执行副总裁，Frank Pearce在暴雪娱乐的所有游戏开发中占据着举足轻重的地位。他的工作包括协调多个团队，确保每个项目都能保持暴雪游戏一贯的精品品质。自1991年与Allen Adham和Mike Morhaime共同成立暴雪娱乐以来，Frank Pearce与公司各大项目都息息相关。他在《魔兽世界》的开发中一直担任着执行制作人，总管着《魔兽世界》前三大资料片《燃烧的远征》《巫妖王之怒》和《大地的裂变》的开发工作。Frank Pearce还担任了公司最近的重量级实时战略游戏《星际争霸2——自由之翼》的执行制作人，目前正协调开发其广受期盼的首个资料片《虫群之心》。


脑门锃亮的Frank Pearce

业余时间，Frank Pearce喜爱跑步、自行车和曲棍球运动，并在其取得计算机科学与工程学士学位的加州大学洛杉矶分校的计算机科学顾问委员会内占有席位。

件“很酷”。酷的插件当然是好的，但对玩家而言它并不是必须的，比如说有些美化技能条的插件，它们固然看起来很漂亮、很酷，但它对游戏帮助而言并非是必要的。对于插件作者，其实我们现在并不会对他们进行什么物质上的奖励，因为我们将插件功能做到游戏中时并非是照搬照抄，而是会在原基础进行提高，毕竟这以后将会是游戏中的一项游戏功能，所以当我们看到某个插件的想法很不错并把它做进游戏中时，会进行一些提高和修正，让它变得更合理有效，更契合整个游戏系统。同时就像第二个问题一样，我们确实也很难确认这些插件的想法最初是哪位玩家最先提出来的，很难说清楚这个插件一定是某人做的，而且很多插件作者在制作插件的时候也会整合其他同类插件的特性和优点。当然，有很多玩家还是愿意自己的插件被吸纳到《魔兽世界》中成为其中一项功能的，他们也会很高兴也很自豪，觉得“嘿，那个新增的游戏功能有我的参与呢”。





客户端安装了1/4就能玩游戏，这就是暴雪新增的改进

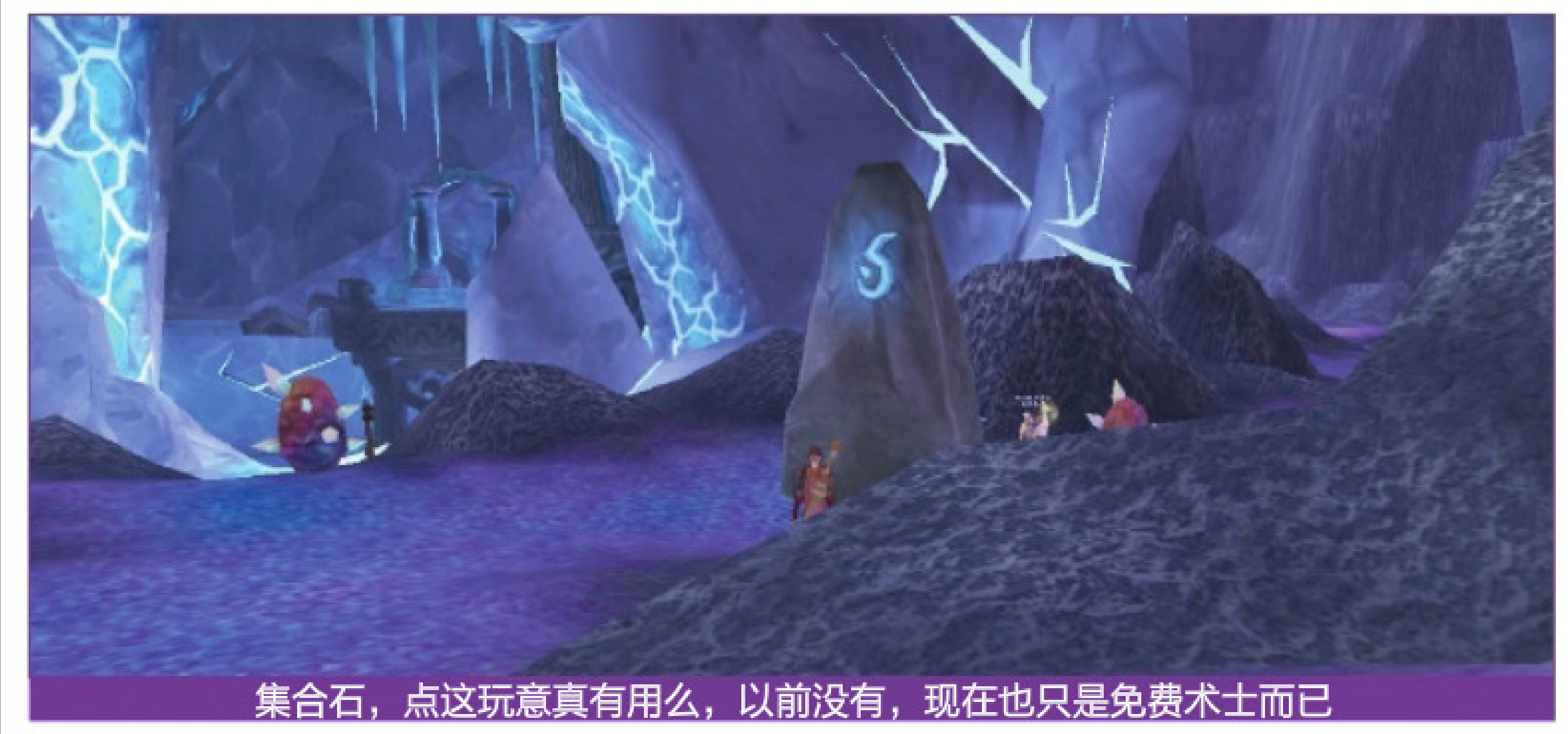
P：从“魔兽”最初版本不到10GB，再到TBC、WLK的十几GB，现在的CTM已将近20GB，未来的“魔兽”客户端将会更大，请问你们现在如何应对越来越膨胀的客户端体积？

Frank Pearce（以下简称F）：我们现在有个专门的团队负责为客户端进行瘦身工作，并提供各种下载优化解决方案，比如以前的后台下载技术，和现在的缓冲下载技术，前者可以在你玩游戏的时候将补丁下好，而后者则允许你在下载了一小部分客户端数据的情况下即可进入游戏，而其他数据则在你进入游戏后慢慢下好，我们希望能通过这种方式减少玩家一些不必要的等待时间（编注：受国服下载更新屡屡出错的影响，本来的问题是想询问以后的客户端体积是否会缩小，但在表达和翻译时出现了少许误差）。

P：从“魔兽”运营到TBC、WLK、CTM，你们的设计理念有了哪些重大转变，比如在某个版本中的设计到了下个版本就被完全推翻了，然后到再下个版本又再次拿出来重新设计，从现在再回过头来看，以前哪些重要系统的设计当初认为是正确而现在则认为是完全错误的？

T：什么系统呢（笑）……当然有，而且挺多的（大笑，F插言：当然是天赋系统，然后狂笑）。除了天赋系统，还有我们的组团系统。最开始的时候我们设计了集合石，这个集合石放在副本门口，玩家只需要一点它，后台程序就会自动帮助他进行组队，看看哪些人哪些职业适合在一起战斗。但对于玩家来说，首先他可能要等上10到20分钟甚至更长时间来完成组队，其次玩家根本看不到游戏后台在做些什么，所以对于玩家而言，在点了集合石以后游戏系统没有任何反馈信息，再加上当时并没有跨服寻找玩家的功能，而且那个时代的玩家耐心都很有限（编注：其实可以理解成60级前时代的大部分玩家都很小白）。他在看不到任何有意义的信息以后就会等不及了，于是他们决定放弃这个游戏功能，但当他们不使用这个功能后就造成了一个愈发严重的恶性循环——用集合石的人越来越少，等待的时间也越来越长，时间越长用的人就更少了。我们也注意到了这个问题，所以在WLK中出现了一个全新的组队系统（3.2），它有直接的界面告诉玩家游戏的系统是怎样去运作的，比如告诉玩家“正在寻找队友”。但还是有个问题，就是不能跨服组队，使得这项功能在一些“鬼服”中形同虚设。于是我们在WLK后续的版本中推出了“地下城查找器”（3.3），这个系统功能将组队流程变得更加透明，而且实现了跨服组队功能。

另外一些设计理念转变还体现在副本设计上，在60级时代，我们最初的想法是那些团队副本是给高端玩家准备的，所以我们把这些团队副本的难度设计得很高，而且还需要40人组队才可以进行。但很快我们就发现，玩家很难找到同样高端的39名队友一起挑战副本，于是我们在TBC版本中减少了团队人数设置，改为25人。但实际上就TBC的副本来说，难度其实还是非常高，仍然是为高端玩家准备的，因此玩家的抱怨声很大（编注：在受到伊利丹被速推的误导后，暴雪将太阳井的难度又提高了一大截，想想那个逼散了多少公会的纳鲁）。于是到了WLK之后，我们将副本难度设置的没有那么高端，Raid难度大大降低了，但同样又有很多高端玩家抱怨：WLK的副本实在容易的有些过分了。而且我们在比较了WLK和TBC中的玩家流失率之后，发现TBC的玩家流失率居然还要低一些，所以我们认为副本的难和易并不是关键性的问题，很多高端玩家的流失就是因为他们觉得副本太容易了，很快就能把


集合石，点这玩意真有用么，以前没有，现在也只是免费术士而已

副本内容给“消费”掉。所以我们在CTM中又把副本难度调上去（4.03之前），但是问题又来了，很多玩家已经习惯了WLK偏低的副本难度，习惯了那种非常休闲非常简单的副本节奏，他们很难适应CTM这样高难度的副本内容，所以我们现在又做了副本难度的调整（4.1），这是一个非常反复的过程。

P：*那请问你们现在以及将来是否还有对副本难度重新进行设计和调整的计划？比如在普通、英雄之外，再加个地狱难度，像“暗黑2”那样？*

T：“暗黑2”的难度模式还是和“魔兽”副本有根本区别的，在“暗黑2”中，无论你是玩那个难度的模式——普通、噩梦还是地狱，你都不会影响其他玩家，也不用依靠其他玩家。而在《魔兽世界》中，如果副本难度稍有变化，那么对于团队的玩家来说都是一个很大的挑战，只要有一个人犯了错误，那么很可能就会造成灭团，所以“魔兽”的副本设计不能不停地增加难度。可以看到，如果副本难度过强的话，那么玩家就会感觉他们是被强迫地要靠一点一点去积攒装备才能赢得一场战斗的胜利（编注：这些玩家是指轻量级玩家）。而如果副本设计成从普通打到噩梦再打到地狱的话，那么对于高端的精英玩家来说，他们也会不高兴，因为他们在打普通难度副本时会感觉这不应该是我最这种“高玩”应该挑战的难度，但他们还是必须要打这个难度以获得装备（编注：也包括挑战下个难度所需要达成的条件，如钥匙、声望），于是他们也会有种被强迫的感觉。副本难度越来越大的话，游戏中可能存在及发生的问题也就会越来越多。所以综合考虑，我们要增加难度并不是想象的那么容易，不是说加几个技能、Boss、装备就可以解决的。

P：*对于利用游戏规则漏洞，特别是利用副本规则漏洞的行为，在CTM中有没有得到改善？比如善意的“借2个小时的道具”，以及恶意的“偷入副本毁进度”。*

T：对于游戏规则和漏洞，我们要从不同角度来看待和应对这个问题。假如游戏中存在一个漏洞，这个漏洞本不应该存在的，那么我们自然要尽快弥补以及修正它。比如“星辰”公会进行了一次阵营转换，这样可以完成英雄模式的Boss挑战，对于这样的一个漏洞，我们认为这本来是不应该存在的，所以我们会尽快把它弥补。另外就是刚才你提到的借用道具行为（笑），用了一段时间再去还，我们是这样认为的，这个漏洞如果去修复，那么它所花费的代价会比较大，而且会给客服带来很多问题，很多玩家确实是因为疏忽或某种原因换错道具了，但如果我们把这个漏洞修正了，那么对有合理需求却无法得到满足的玩家是不公平的。所以主要还是看这些漏洞有哪些是我们可以承受，有哪些是不能承受的，而承受的范围就是看这个漏洞所能造成的损害程度有多少。

对于“偷入副本毁进度”的情况，这些问题还是由于团队内部的问题造成的，而不是副本本身存在什么漏洞，这种事情只能从团队自身去找原因，我们是没有任何办法的（编注：对于偷入副本毁进度——最著名的莫过于奥杜尔0守护作废事件和大十字军试炼50次作废事件，Tom和Frank都很迷惑表示不理解，可能美服从没有这种情况发生过，在听了记者一番前因后果的详细解释后，他们才明白是什么意思）。

P：*面对以后日益激烈的网游竞争环境，暴雪会以哪些新的网游设计理念来保持自己的优势，这些设计理念是出现在“魔兽”的下一个资料片中，还是出现在暴雪新的网游中？*

T：很多玩家在玩《魔兽世界》的时候都会感到，这款游戏确实很有意思，给他们带来了很多的乐趣，在玩的过程中他们也会对游戏产生很多想法，但这些想法如果用到游戏中，也许并不是很有效果，也不能产生什么很好的作用，有的甚至还和游戏本身的故事情节有所冲突，或者和我们的团队设计思路不匹配——我们也许无法将这些想法在游戏中付诸实施（编注：原话很谦虚，大意是我们团队的能力还无法达到玩家的要求，文中稍加改动）。我们所关注的重点还是落在自己身上，我们想的是怎么才能把自己做好，这样才能提供给广大玩家我们想要提供的游戏内容和特点。另外，《魔兽世界》是一款“已经存在”的游戏，这就意味着它的发展和开发是渐进式的而不是革命性的，要保证游戏有一定的连续性和明确性，而且开发的步伐也应该得到很好地控制，游戏的灵魂是不应该被改变的。也许在以后的新游戏中我们会做出一些革命性的变化，但无论怎样都不会对《魔兽世界》产生任何实际影响的。

P：*问个私人点的问题，请问您是否玩过什么“中国国产”的单机或者网络游戏？*

T：对于我自己来说，其实没有什么机会接触到中国国产的游戏，因为它们并没有被本土化到美国的英文版本，所以我也没法玩。我自己有些朋友以及合作伙伴拿过一些游戏的演示版本给我看了一下，我对这些游戏是什么样子有个大概的概念，但具体如何我并没有亲自玩过（编注：T看了眼F，F摇摇头）。

P：*谢谢二位接受我们的采访。*

T、F：不客气。P

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏





刀剑笑（http://djx.51yx.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	乐游科技
运营公司	神雕网络
版本号	1.0.5
游戏体验	索然无味

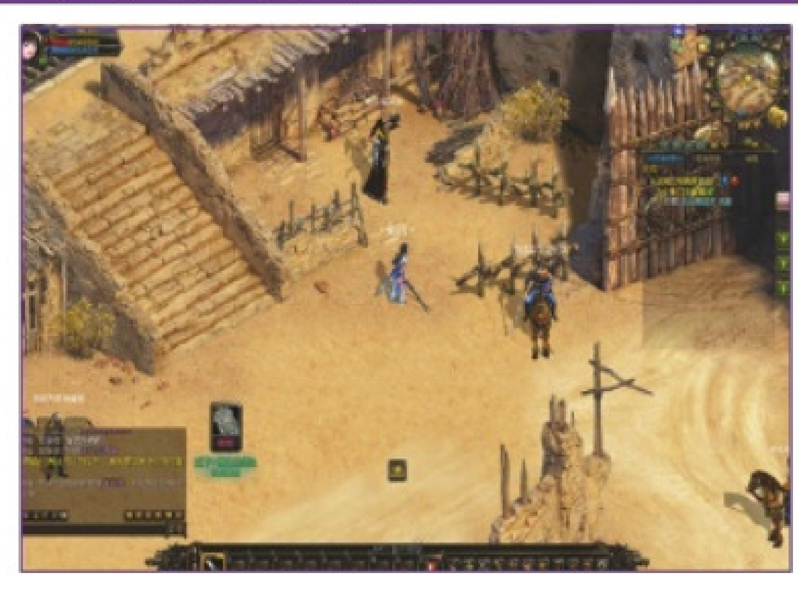


2.D仙侠类网游，背景画面还可以，但角色形象并不是很好，线条较为生硬，和背景画面极不协调，游戏的特效也不是很出色，特别是在角色战斗时，显得过于简单了。可能是在于内测的原因，游戏的分辨率设置还不能起作用，只能固定在1024×768，界面稍稍拥挤了些。游戏音乐还不错，但有时候会出现无法循环播放的问题，切换场景后又恢复，而音效表现一般。游戏中的自动寻路系统存在较为严重的问题，经常一卡一卡的，而且会进入某个死角晃悠半天，不过总算还是能钻出来。游戏并没有什么特色系统，成就、宠物、师徒等都是些常见的功能。

倚天屠龙记（http://yt.wanmei.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	完美世界
运营公司	完美世界
版本号	0.0.58
游戏体验	比较不错



2D仙侠类网游，背景画面优美，但角色形象较为一般，移动和战斗时的动作稍显生硬，游戏画面特效较为华丽，无论是战斗还是静态的装备展示，在2D网游中较少见。背景音乐比较不错，只是存在不能循环播放的问题，经常消失很久又突然冒出来，但音效还是不错的。游戏功能较为全面，成就、生产、宠物一应俱全，不过比较有特点的功能却几乎没有。由于游戏目前处于PK内测，玩家一进入游戏就是90级，所以很多新手方面的功能如任务、新手帮助等，还不能完全体验到。

仙OL（http://xian.91yx.com/）



准3D仙侠类网游（无法俯视仰视），游戏画面和角色形象都很优美，模型较为细致，但游戏界面的布局不太合理，比如宠物技能栏的放置，所以整体感觉略显凌乱。角色在移动的时候略显生硬，但攻击时的动作非常流畅，战



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	问天科技
运营公司	问天科技
版本号	1.47
游戏体验	比较不错

斗效果也很华丽。游戏的背景音乐很不错，战斗和非战斗状态下会切换音乐，游戏的音效也做得很好。初始时玩家站在金鱼上飞来飞去的设计虽然很有意思，但是经常会出现穿墙的细节问题。相对与其他网游，本作在新手帮助方面有少许欠缺。此外，作为一款可以用键盘控制的准3D网游，居然不能实现跳跃动作，不能不说是个遗憾。

聚仙（http://jx.gamebar.com/）





3D仙侠类网游，游戏画面比较优美，但总觉得不够明亮，角色形象就差了很多，显得较为生硬，人物移动比较流畅，但战斗动作稍显生硬，战斗效果并不算很好，某些职业的战斗效果混在地面背景中，模模糊糊一大片，几乎什么也看不清。游戏的界面布局合理，字体看起来也很舒服，背景音乐、音效俱佳，很有中国古典风味。游戏本身并没有什么有特色的系统，功能上比较平庸。最后有个不知道是否是游戏Bug的问题，Windows任务栏中居然没有游戏窗口，这对玩家会造成一定困扰。

游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	GameBar
运营公司	GameBar
版本号	11307141
游戏体验	比较不错

网游月评



五大三粗的豪迈形象，你猜得到这居然是郭靖么？但若这是萧峰还能说得过去

本月的网游佳作其实并不算多，除了《鹿鼎记》让人感觉眼前一亮以外，其他的都很一般了，但《鹿鼎记》这种制作精良的网游，其背景故事实在有点另类，它先套了个金庸小说的壳子，本来穿越就够神奇的了，而本身就是小说中的虚构人物再能穿越，甚至还是穿越到外星球，这就更加让人觉得匪夷所思。在我看来，成功小说加穿越的确是编故事中最省事的组合，成功小说意味着不用再编游戏背景故事，穿越意味着完全可以不符合实际或者小说设定，简而言之就是可以胡来。哎，话说康熙爷都穿越了，咱的大清朝可就要亡了呀！

除了《鹿鼎记》，《QQ仙境》《倚天屠龙记》也算不错，《QQ仙境》这个名字本身就很有诱惑力，一看就知道是可爱型的，再加上QQ这个超级平台，不火一把也难。但说实话，这个游戏其实挺让我失望的，也许"仙境"这个词总让我想起《仙境传说》，不自觉地就想象起这个游戏的画面，然而其实它和《仙境传说》没有半毛钱的关系。而且画面不符合我个人的审美观——只是一种感觉而已，实在说不出什么理由，也许是Q得有点夸张吧。《倚天屠龙记》又是一个以金庸小说为名字的游戏，不知道这个是否牵扯到版权问题，纵观国产仙侠类网游，使用金庸小说为名字以及故事背景的着实不少，但都相对集中在那么几部长篇上，比如《倚天屠龙记》《天龙八部》《鹿鼎记》《笑傲江湖》，比较奇怪的是射雕三部曲，《射雕英雄传》和《神雕侠侣》也很精彩，但真正意义上的以它们为游戏故事背景的网游却极少——2006年有个《射雕英雄传Online》，不知道活到今天没有，而最近有个《神雕Online》，但表现平平。而三部曲中的门派、人物、武功等等，却被广泛应用于各种仙侠网游。至于金庸剩下的几个小说，什么《雪山飞狐》《连城诀》，着实无人问津，也是，这些都是中短篇小说，人物少门派少，实在支撑不起一款网游所需要的世界观背景。P



奇妙囧人生

《模拟人生——中世纪》全攻略

■福建 风梦秋

为什么要玩这款游戏

《模拟人生——中世纪》并不是《模拟人生3》的资料片，游戏将“模拟人生”这样自由开放式的系统加上中世纪的主题，结合角色扮演游戏的成分，以通常是采用脚本式的任务为主，进行了一次很新鲜的尝试。从有了野心，到整个王国的建设和发展目标，以及任务步骤的引导，游戏玩起来更有明确的目的性，在从易到难一步步做任务的过程中，玩家就会熟悉游戏系统的方方面面。而这些任务也是种类繁多，小到杀野猪、抓栗鼠、参加钓鱼比赛，大到屠龙、寻找传说喷泉、暗杀国王，基本上一般RPG有的任务这里都有，总数多达60多个，而且大多数任务都可以用不同职业的模拟英雄以完全不同的方式进行。有趣的是任务中出现的母龙、女巫等角色在任务完成后就会留在王国成为居民，可以看到他们到处闲逛。此外游戏甚至还有隐藏元素，安排了在出海航行、到村庄购物或到森林打猎时会有机会发生随机的“奇遇”，给角色提供Buff/Debuff，还有地图、武器、锻造图纸以及高级锻造材料等不同的奖励，而铁匠如果收集到图纸和各种稀有材料，还可以锻造出终极的天使和恶魔装备！

精品 总评 8.1

制作	The Sims Studio
发行	Electronic Arts
类型	模拟
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.6
剧情 Story	8.0

一、上手指南

1.野心

游戏的关卡是以“野心”的形式区分，每个“野心”都是一个需要从头开始建设的王国，每个野心的目标都不相同，满足条件后会解开其它的野心。开始只有一个“开始者”的野心，点击野心后进入到王国的视图。首先在王宫的绿色按钮（表示缺乏英雄）上点击，选择一个国王英雄，可以自己创造或者使用预设角色。

王国通过完成一个个任务的方式发展，起始拥有50点QP（任务点数），每个任务都要消耗2～4个QP，任务点数耗尽一个“野心”就完成了。完成任务会奖励RP（资源点数），可以用来购买新的建筑，有些建筑可以配置新的英雄，比如铁匠铺可

以配置铁匠，兵营配置骑士，很多任务需要多个英雄配合进行，而每个任务一般都有2～3种完成方式，使用不同的英雄进行过程也会有很大差异。

2.任务

屏幕左下角最左边的部分都是调整摄像机（视角）的功能键，右边有三个按钮分别是成就、任务和区域地图。点击任务按钮后就可以选择任务，下面通过第一个任务“第一步（First Steps）”来说明一下游戏的系统。



每个野心都有特定的目标，完成到不同程度会获得不同成就，较高程度会解锁新的野心

选择任务后会进入到生活视图，视角切换到当前控制的角色——女王/英雄所在处。如果你把视角调整到其他地方去了，可以随时右键点击左下角的英雄图标来选中并让视角自动跟随该英雄。英雄图标上面有个奖杯是表示任务执行质量，一般只要英雄不断按照任务的步骤进行，并吃饱睡好，保持高专注度，质量就会不断上升，最后都会到白金程度。

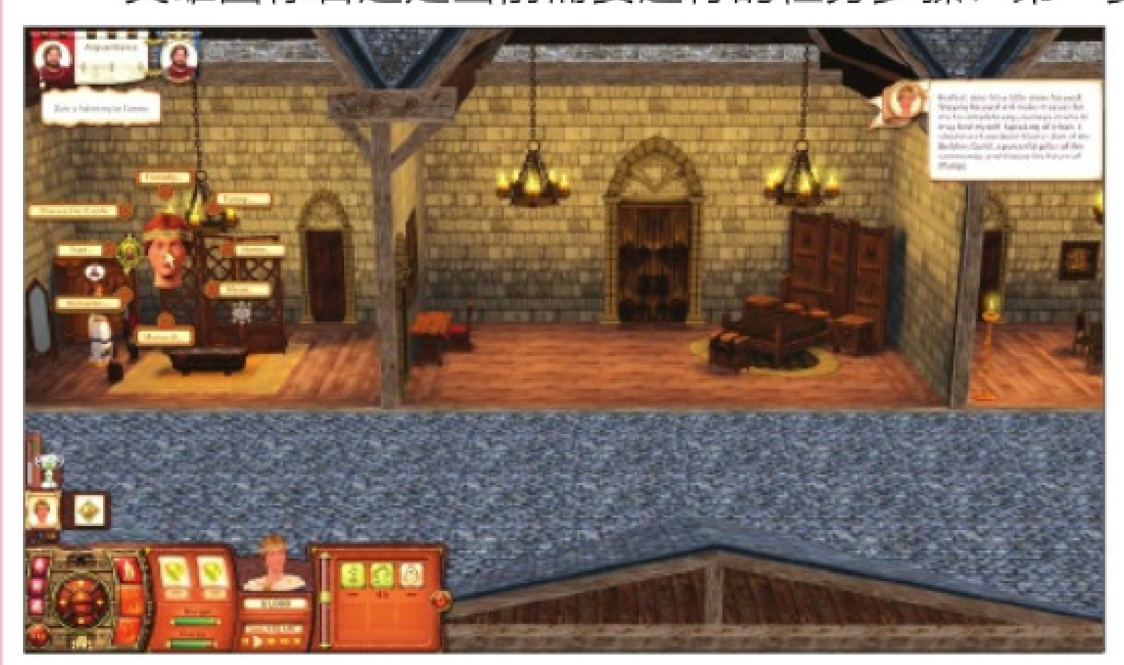
左下角区域的右边有3个红色按钮，分别是切换到生活视图、布置视图和王国视图。在英雄的财富增加后，有时你可以切换到布置视图来调整住处的布置和购置新家具等。如果你只关心任务的话，一般是用不到的，但偶尔可以购置一些如烤炉、书写台等提供便利，不用专门跑到别的地方去使用。

在3个按钮中，右边显示的是英雄的两项日常使命，有些虽然很繁琐，但最好还是尽量完成，一来会有收入，二来如果没完成的话就会获得一个Debuff，严重降低专注度，会影响任务完成的质量。使命下面是饥饿和能量槽，需要经常关注，饿了就要吃，累了就要睡，不然也会严重影响专注度。

在右边英雄头像下面是拥有的财富，当前的时间，以及最重要的调整游戏速度的按钮。在你查看重要信息的时候最好暂停，而英雄在睡觉的时候就可以调到最高速度，要不然可有得等了。

头像右边是专注度槽，再右边是各种Buff（绿色）和Debuff（红色）。右边一个箭头可以扩展额外的信息，点击后有3个卷标，第一个是英雄的等级、特征和缺陷等，了解一下就可以，一般不需要关心；第二个是英雄和其他模拟人的关系，一般也不需要在意；第三个是物品栏，在做任务的时候经常需要打开物品栏使用里面的东西，不需要的东西可以拖到左边的空栏卖掉，获得更好的装备后记得打开物品栏装备上，这样打架的时候胜率就会高些。

英雄图标右边是当前需要进行的任务步骤，第一步是到镜子前打扮一下。如果是在王宫1楼的话，左下角控制视角的圆盘上下会各有一个房屋按钮，是切换上下楼层的，切到2楼浴室就有个镜子。第二步是跟建筑大臣谈话，执行这种步骤时不用满世界找目标，屏幕上会出现一个金色按钮，显示目标的头像，点击后就会出现交互选项。除了一般的谈话选项：Friendly（友好）、Funny（玩笑）、Mean（恶意）、Romantic（浪漫）、Trait（特征）、Call Over（召唤）、Monarch（国王，这一类视英雄职业不同会有不同选项，比如国王就有把别人丢进审判坑或锁起来的权利）外，一般还有一项与当前任务步骤有关的选项。


跟建筑大臣讨论城堡的建设，一般任务对话都有一个特殊选项

下一步是到树林去，同样会出现一个有脚印图案的金色按钮，点击后有前往该地点的选项。如果有时候没有出现这样的按钮该怎么办呢？有几种方法，一个是点击左下角左边第二个的眼睛按钮，切换到注视者视角，再找到要去的地方；或者是点左边第三个按钮，然后通过菜单将视角迅速切换到树林、码头等几个重要地点。


点击森林选择特殊选项“采集木头”

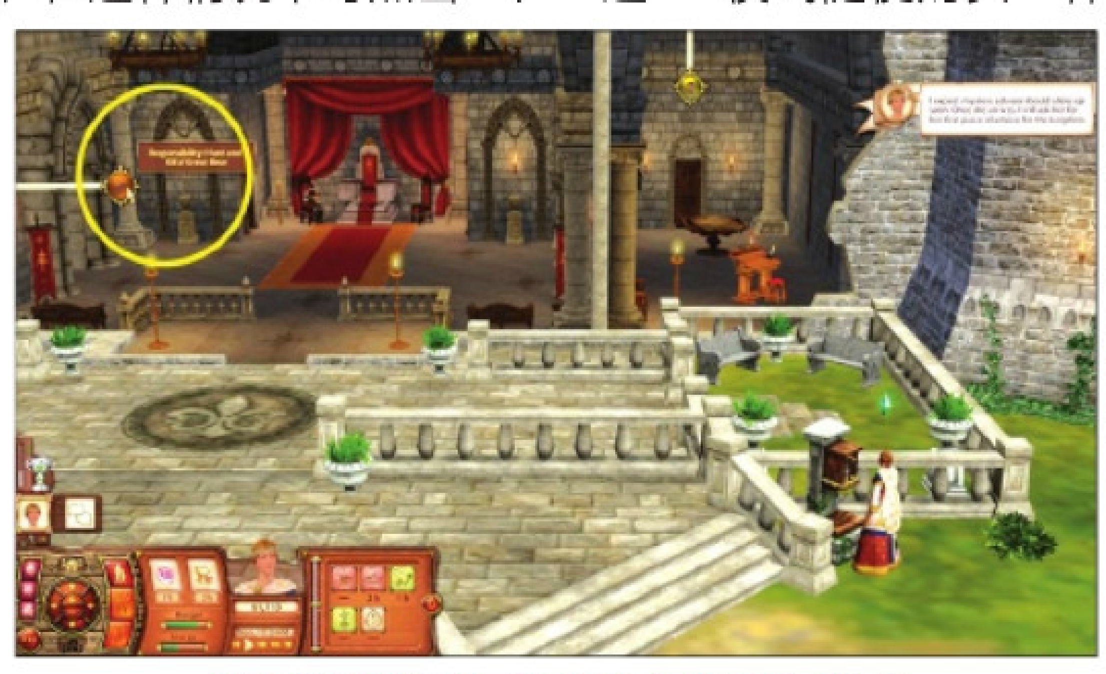
到树林后需要探索和采集野花，就是散布各处的一小丛草丛，探索后变成花丛。采草药是大多数英雄都可以进行的，法师、医生等职业可以用来配制药水，没用的也可以卖掉，而矿石就只有铁匠可以采集。之后需要跟强盗单挑，点击强盗头上的按钮后，在英雄（国王）选项下有单挑的选择。单挑过程中可以再点击按钮来选择使用一些特殊技能，随着等级提高会学到更多的技能。打败强盗后就可以去树林里采集木头了，点击树林会有巡逻、散步、打猎等常规选项以及当前任务的选项。国王和骑士的日常使命经常是需要到树林里猎熊的，也有相当多的任务涉及到树林。另外在树林里还有机会发生奇遇，获得特殊材料等。

之后到墓地，在山洞里采集石头。这个山洞也是很多任务要去的地方，里面是包罗万象

呀。然后是到城门/村庄去，到了以后点击招牌到村庄的商店去购物，这个商店除了卖食材、草药等各种日常用品外，还会根据任务需要出现各种千奇百怪的东西。购物后会需要把一个有过错的村民送去审判池关押，这是个很有趣的地方，一般犯错的模拟人会被关押在这里数个小时接受番茄和鸡蛋的洗礼，严重的就会直接被丢到旁边的大坑里喂一只怪物。没事可别好奇点击深坑选择跳下去，基本上都会被怪兽吃掉，那样你就永久失去这个英雄了。不过等到等级很高的时候就能够击败怪兽活着上来了。

回到王宫后任务步骤变成“？”，在这种情况下可点击“？”选择1项进行。当需要献花时发现选项是灰的，无法进行，这是因为跟目标友的好度不够高，这种情况会经常碰到，你需要先跟对方聊天，选择各种不同选项来提高友好度（连续选择同样选项会降低）。谈话没什么喜好的问题，随便选。

之后的一段时间，英雄已经很饿很累了，可点击2楼的壁炉来做饭（身为国王也可以点击自己选择让仆人备饭），然后点击床来睡觉。游戏里任何地方的壁炉和床都可以利用，不一定非要自家的。


这种铜色按钮表示日常使命的对象或地点

其实进行任务的时候并不需要持续不断地按步骤进行，随时都可以自由活动，只要别太长时间荒废任务目标就可以。

之后需要在书写台写招聘皇家顾问的信，然后到门口的邮箱处寄出。最后再进入布置模式随便购买一样东西，回到生活模式点击自己宣布开放王宫，再在军事地图处查看政治形势，并跟建筑大臣讨论王国未来后，任务就结束了。结束任务后会回到王国视图，可以用获得的RP购置新的建筑（绿色按钮表示可以购置），然后再选择下一个任务进行。

二、普通任务

1.第一步（First Steps）1QP

女王白手起家建设王国，木头和石头都得自己采集。

◆这个任务就是熟悉基本操作。

2.丢失的小孩（A Missing Child）1QP

一个小孩“失踪”了，找到后他说其实是在逗卫兵叔叔们玩呢……执法人员都敢耍，你爸是谁？

3.握紧权力（Power Grab）2QP

方法一：获得人民支持（Gain Domestic Support）。为了获得民心，女王早上七点就赶到广场体察民情，帮老百姓挑水、签名、打坏人……这还是女王陛下吗？

方法二：获得外国支持（Gain Foreign Support）。女王邀请邻国使节并安排“热情接待”来巩固自己的地位。

4.皇家假日（Royal Holiday）2QP

女王决定到国外公费旅游一番，做公务员容易么。村民们每天生个小孩纵个火都要来请示一下，三天两头还要到森林里猎巨熊！

◆根据旅游地点和在当地参加的活动不同，女王回来后会索要到当地的葡萄酒配方或铸剑图纸等。


女王向卫兵打听度假地点的情况仍需先提升友好度。建议提高跟卫兵的友好度，这样完成任务或日常使命都会方便很多

5.皇家检查（Royal Review）2QP

方法一：国王视察（Imperial Inspection）。女王亲自视察了火炉、澡盆、镜子、战略地图以及最重要的酒桶。

方法二：放血治疗执照（Bloodletter′s License）。又到了更新执照的时候，除了展示诊所运作正常外，最重要的是得到了有亲密关系的间谍的推荐，虽然费劲，但还是值得的，有执照的诊所收费可比黑诊所高多啦！

6.星座观察（Constellation Confrontation）2QP

女王突然对星座着迷，想找到代表自己的永恒星星。

方式一：自大（Hubris）。P教牧师想说服女王相信除了造物主外没人能够永生，本应被抓去审判坑，可倒霉的是那里蹲位已经满了（这样就进行不下去了，所以说倒霉）。

方式二：致星星（To the Stars）。诗人夜观星空，为女王创作了一首诗歌，歌颂她的伟大和不朽。

7.朝圣（Jacoban’s Day Out）2QP

P教牧师去朝圣，准备半天干了一堆杂七杂八的事情才出发。

8.剧作家的成名（Rise of a Playwright）2QP

方法一：剽窃（Play-giarism）。参加创作比赛的诗人灌醉一个对手，勾引对方情人让一个对手退出比赛，最后剽窃一个对手的作品并抢先演奏而获胜。在对手没有证据的情况下女王当然要支持自己王国的选手，原来学术界的风气不管是中世纪还是现代都差不多啊。


三位外地诗人来到了乌有国的酒馆

方法二：艰苦创作（Hard Work）。诗人为了提高水平，不惜用身体写作，喝醉撑死挨饿，打架接吻上床，最后终于突破障碍创作出经典戏剧，令评论家叹为观止，却居然放逐自己，从此看不进去任何其他表演了。

9.婚礼（Wedding）3QP

方法一：秘密婚礼（Elope）。骑士团长决定要瞒着女王跟对象秘密结婚，两人顺利在沙滩上举行了婚礼，但女王得知后很生气，后果也很严重——她要处死骑士，除非两人已经生米煮成熟饭……喂！你们两个都结婚了居然不进洞房还到处闲逛是怎么回事呀！

◆开始设定的支持角色就是结婚对象，请不要搞错性别（虽然游戏没有限制）。话说好歹自动把选定的人物关系调高吧，又不是父母包办的，都要结婚了还得从搭讪开始培养好感，不是很奇怪么！

方法二：公开婚礼（Public Ceremony）。如果不是我这个造物主手贱，加上一系列的阴差阳错，这本来只是一个很普通的婚礼而已，最后却演变成了电视连续剧的情节。好吧，故事是这样的：女医生跟建筑大臣顺利求婚后，准备去请好友骑士担当伴郎，可好死不死的骑士正好在午睡，鼠标点上去就有一个“WooHoo”选项，我就好奇一点，然后……事后在床上医生提出了请骑士担任伴郎的请求。更囧的就是第二天就有了！这哪里是50%几率，分明就是百分百呀百分百。而伴郎去买戒指时因为太畅销了，只抢购到了1枚，等了N久才有进货，结果等配齐一对婚戒时连小孩都生下来了！不过倒也避免了大着肚子参加两位父亲都在场的婚礼的尴尬局面。而当仪式结束，骑士酿好酒准备敬新娘的时候，她却已经跑掉了！等找回来时


骑士夜晚在沙滩上向意中人求婚，真是浪漫

酒又被客人喝光了！再去买了材料把新娘拉回来敬酒就已经是第2天了！我说既然是任务为主，好歹也该有些脚本、强制事件之类的限制下模拟人的行动吧！怎么能搞得这么离奇呢？

◆最后伴郎需要敬两位新人酒，每人都需要敬两次才算成功。

方法三：秘密情人（Secret Lover）：骑士想要娶女商人，但同时又有一个秘密情人，最后让好友帮忙调戏她们来测试反应，才确定了结婚对象。


女王将散布谣言的骗子丢下深坑喂怪兽

10.赏金猎人：野猪（Bounty Hunt: Wild Boar）3QP

方法一：拯救野猪（Save the Boar）。王国内出现一群野猪扰乱安宁，女王悬赏猎杀它们。猪这么可爱的动物怎么能随便猎杀，最后骑士决定把它们爱吃的块菌通通偷走，这样野猪们就只好离开了。

方法二：屠杀野猪（Slay the Boar）。法师找到并杀死了野猪，得到千金奖励。

11.家族徽记（Family Crest）3QP

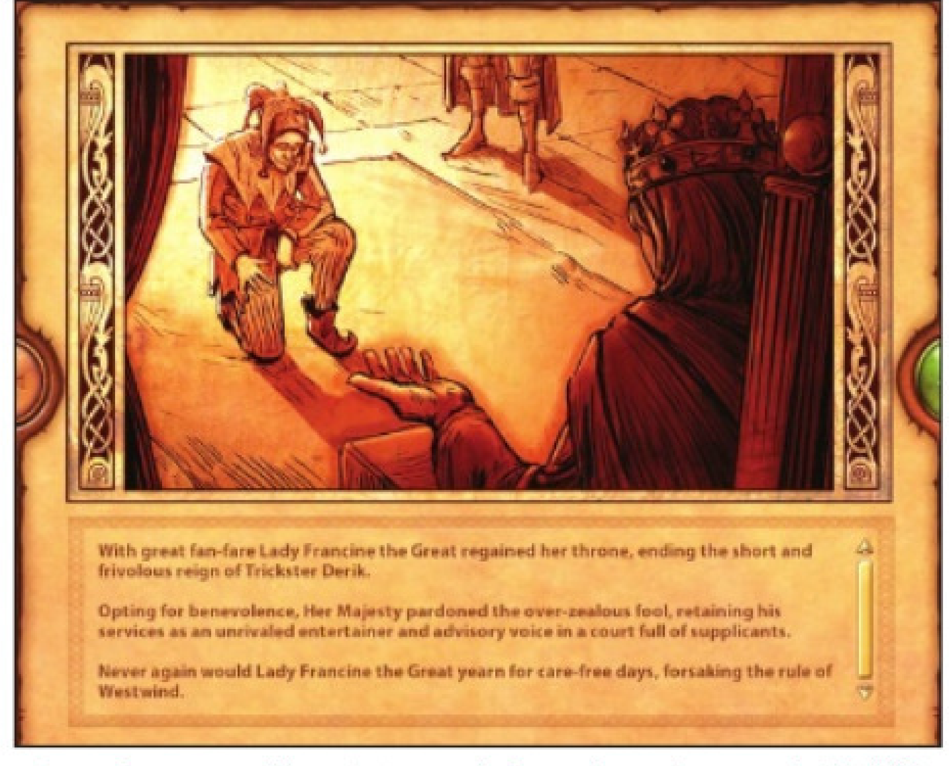
方法一：骑士徽记（Knightly Heraldry）。骑士们因为团长没有家族徽记而开始不服他的领导，举行了罢工。随后王国各地就出现了大量强盗，骑士团长进行调查，发现谣言的源头是新近出现的爪哇国国王。公开揭穿他的阴谋后，女王把这个骗子丢下深坑喂怪兽，团长证明了实力比出身更重要。

方法二：国王徽记（Royal Heraldry）：女王给家乡写信索要家族徽记，却引来了一个粗鄙的亲戚，最后女王起了疑心，调查之后发现是个骗子，最后女王给自己设计了徽记。

12.愚蠢（Foolishness）3QP

女王被处理不完的政务压得喘不过气来，居然想到要跟宫廷小丑互换角色一天，并说服宫廷顾问同意。可是在

她体验够了小丑的生活想要换回来时，小丑就笑了：换啥？来人，给我拉到审判坑去关起来（好在这小丑终究还是不够狠，换偶就直接丢坑里了）！而失踪的宫廷顾问也被关在这里，最后女王放出顾问令真相大白，不过最后她还是赦免了小丑的罪行。



女王夺回了王位，但还是宽恕了宫廷小丑，让他继续表演

◆需要给“小丑陛下”弹两首歌的时候，要到村里去买把小提琴（Fiddle），然后使用它两次（小丑不需要在旁边）。

13.噢，命运女神（O Fortuna）3QP

一个马戏团来到王国举办“好运节”活动，医生好奇跑去参加，玩了几把牌，虽然把衣服都输光了，但赢到了一座雕像。可是回去睡了一觉以后，一系列奇怪的事情发生了——首先她被女王颁发了“世纪好市民”奖，获准使用女王的澡盆（话说那不是任何阿猫阿狗都可以用的么）。可是好景不长，接着就要被抓去喂怪兽，被皇家顾问救了才知道，一切都源于那座只能通过纸牌游戏转让的命运雕像，最后随便找了一个看不顺眼的故意输给他了事。

14.毛皮（Fur）3QP

方法一：宰杀（Bloody Harvest）。森林里来了一群夺命栗鼠，为了保护人民，骑士团长义不容辞地冲进森林，可是好汉不敌鼠多，最终狼狈逃出。在森林外碰到一个奇怪的老猎人，老猎人把他带到审判坑，居然跳下去挑战并击败了怪兽，接着又叫来治安官把骑士关了起来！怎么回事嘞？原来他是为了传授骑士这个被拷起来时的“低头抬臂露菊平沙落雁式”，一个保护颈部免受栗鼠攻击的终极姿态！骑士觉得这老家伙一定是疯了，又独自前往森林挑战栗鼠，结果再次铩羽而归，只好虔心请教老猎人，在被传授了一些技巧后，也跳下深坑击败了怪兽。之后老猎人告诉他一个故事，原来他小时候父母为保护他惨死栗鼠齿下，为了防止“杯具”重现，他从此成为了栗鼠杀手。最后骑士接过了老人的屠鼠套装和光荣使命，终于将栗鼠铲除。

方法二：那是陷阱！（IT'S A TRAP）。铁匠打造陷阱抓住了栗鼠们，谁料到这下猎人们又眼红了，来人，关门，放鼠！

方法三：抵制毛皮（Fur Protest）。间谍在老猎人建议下用加入了人类“精华液体”（是口水啦，你是不是跟偶一样想到其他方面去啦？）的炖野猪肉喂栗鼠们，让它们吃饱离开。

15.小玩物日（Bric-A-Brac Day）3QP

女王心血来潮搞了个小玩物日让大家比赛寻宝，其实是想让优胜者帮忙寻找她丢失的玩物。

◆圣树是指教堂右边的大树，搜索树下的草丛。

◆坐在王座上会找到玩具熊。

16.渔夫的挑战（The Fisherman's Challenge）3QP

医生决定参加今年的钓鱼大赛，在渔夫巴尼（Barney）的指导下，先是用炖鳗鱼做诱饵钓上了剑鱼，却得知有人钓上了更大的鱼，于是又买了渔叉出海捕鲸，最后无可争议地赢得了冠军。

◆炖鳗鱼材料是卷心菜（Cabbage）、鳗鱼（Eel）、蛋（Egg）和洋葱（Onion）各一。

◆按渔夫巴尼的建议出海捕鲸后回去告诉他经历，可以选择一项传奇特征(机会可能是随机的)。

◆听马龙（Marlon）的话，最后需要在很不专心的情况下钓鱼，会钓到特大龙虾获胜。

17.摇尾狗（Wag the Dog）3QP

方法一：政治顾问（Spin Doctor）。皇家顾问和漂亮的外国政要女儿发生了“拉链门”事件，这会掀起政治风波，女王紧急召来医生咨询，后者建议制造瘟疫传播的假象吸引无知大众的注意力。果然，简单地宣称几个患者得了可怕的瘟疫，消息就迅速传播开来。不过居然有个自认为聪明的家伙提出质疑，哼哼，来人，给我丢到审判坑去！你以为可以随便用我的浴缸就代表这里很民主么。

◆最后要给避风头的皇家顾问写信时没有特殊选项，寄个人信件，然后再选择对象即可。

方法二：幕后操作（Behind the Scenes）。女王让间谍帮忙制造与外国开战的消息，转移注意力后再宣布战争结束，虽然战争只持续了一天是很奇怪的事情，但没有人会傻到去深究啦。

18.公会邀请（Gilded Guild）3QP

方法一：战士公会（Fighters Guild）。一个战士公会特地来到当地招募骑士团长，反正也不要交会费就加入吧。

方法二：法师公会（Mages Guild）。法师加入了公


间谍在书写台查看女王最近去过哪些地方，以此来判断皇家宝物的隐藏地点

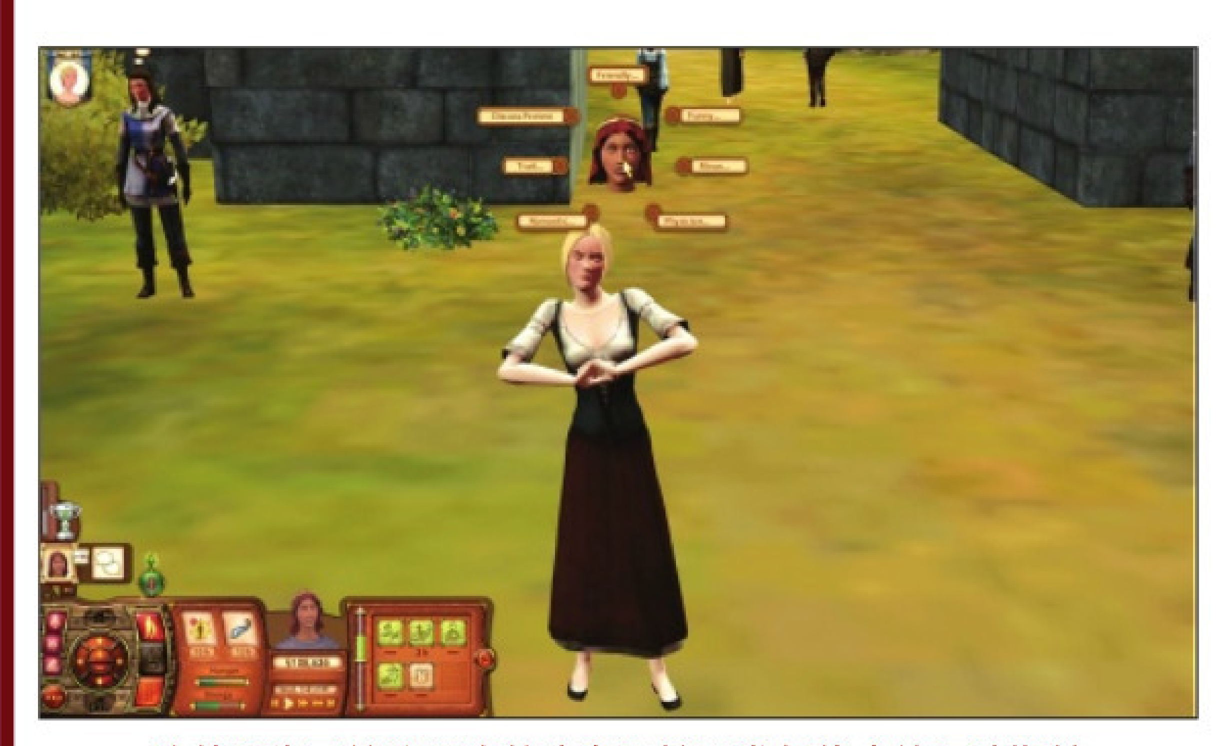
会，发现负责训练的年轻人体内藏有强大但邪恶的潜力，最后发现能量的来源是一块灵魂碎片——原来是打入法师内部卧底的术士！

方法三：诗人公会（Bards Guild）。一群“湿人”在一起就是麻烦，加入还要先通过一堆考核，不过加入后福利还是很好的，他们留下一个年轻女歌手让诗人慢慢潜规则。

19.危险的知识（Dangerous Minds）3QP

方法一：禁止（Shut It Down）。有个老师居然在广场开课教村民独立思考，反了你了，有我女王的英明领导，P民们用下半身思考就好了嘛。在劝说无效后，女王只好采用往课本里放虱子和雇佣乞丐等手段让老师知难而退。

方法二：鼓励（Encourage）。女王实在受不了无知村民们在她泡澡时闯进来照镜子了，于是就支持老师教育下一代，不过这样一来被指派协助的商人就累惨了，又要帮忙抓老鼠给孩子们学习，又要出海找课本。



这就是为了抗议恶劣的生存环境而发起绝食的汉法斯特

20.东方的希望（Eastern Promises）3QP

方法一：滚！（Get Out！）东方来的女人贩卖神奇的药水包治百病，令J教牧师很不爽，就指使手下用毒药来了个掉包，顺利将她赶跑。

方法二：为了科学！（For Science！）医生中了东方女人的套，付了钱才发现药水只能暂时起效，但中世纪的骗子不像今天连老乞丐都骗的那么缺德，订购的药水还是送到了，而且药水也并不是完全没用，医生提炼里面的成分最终配出了真正的解药。

21.饥饿的汉法斯特（Hungry Hungry Hamfast！）3QP

农民汉法斯特为争取修改法案而发起绝食。

方法一：推波助澜（Promote the Cause）。诗人用诗歌和戏剧表现村庄问题，成功发动群众一起向王宫发起示威游行，说服了女王。



法师使用水晶球观察废墟的情况



护士的举止怪异，因为他坚信诊所被诅咒了，因而感到不安

◆在兵营（骑士住处）可收集到战争主题。

方法二：汉法斯特，别挂了！（Don't Die, Hamfast！）医生决定改善村民的健康来帮助他们，制造基本药水各5瓶（你没事要各做10瓶也没人拦着……）。

方法三：搞定那些农民（Deal with the Peasants！）女王调查发现村民的不满主要源于人口过多导致村庄生活条件恶化，邪恶的统治者会把抗议者卖去做苦工，顺便解决人口问题，但聪明的女王选择亲自上阵大战老鼠并派发稀粥，把危机变成了展示自己爱民如子形象的机会。

22.当一天国王（King for A Day）3QP

女王想放松一天出海捕鲸，让间谍代行国王职责一天。

23.被诅咒的护士（Nurse with a Curse）3QP

护士坚信诊所被厄运诅咒了而不肯上班，医生费尽力气最后请草药师扮成巫师“驱魔”才说服他回来上班，这打工的也太难伺候了吧！

◆需要从衣柜里再次取得麻布衣服穿上才能在壁炉里烧草药。

24.粗鲁言行（A Rash of Rudeness）3QP

方法一：惩戒（Discipline）。J教牧师实在无法容忍农民们居然在他传教时聊天放屁，于是借用注视者的力量用惩击术击杀了一个村民，这下大家就都老实了。

方法二：教育（Educate）。P教牧师面临同样的问题，但采用了不同的手段，他跟一位女村民好好地沟通了一下，最后决定给她穿上华贵的礼服来提升层次，果然举止就文雅多啦！——其实是因为担心走光的缘故。

25.远古秘密（Ancient Secrets）3QP

王国内意外挖掘出了一座古代遗迹，法师和商人经过共同努力终于消除了大众的疑虑，得以获准发掘。

◆商人需要准备的大块面包得买个烤炉（Oven）来做。


J教牧师在文化节的场地上考察

26.文化入侵（Cultural Crusades）3QP

方法一：摧毁文化（Destroy Culture）。新兴文化威胁到了古老的宗教，J教牧师通过破坏文化节取得了对新文化的胜利。

方法二：拥抱文化（Embrace Culture）。P教牧师巧妙利用新文化的时尚元素包装宗教取得了成功。



27.文化遗产（Cultural Masterpiece）3QP

女王开始热衷于收集外国的宝贵文化遗产，自己的王国缺乏这样的东西。

方法一：偷（Steal It）。邻国挖掘出1块重要的远古石板，女王秘密命令间谍去偷了回来。

方法二：做一个（Build It）。女王需要1件宝物来弘扬文化，铁匠和法师经过一番讨论，最后联手打造了历史之石。

28.剑锋（Cutting Edge）3QP

梦想要铸造1把传奇武器的铁匠在P教牧师以及古代一位传奇铁匠妻子灵魂的帮助下实现了愿望。

◆最后神圣催化剂在做食物的锅里弄（汗……），需要的祝福井水要先祝福广场的井然后再打水，法力石铁匠可以在法师塔外树林里的矿点挖到，拖到牧师身上就能给他。

29.末日？（Doomsday?）3QP

方法一：不用担心（No Worries Here）。一个旅人居然到处散播关于末日的谣言，2012可离你们还远着呢。最后间谍和诗人揭穿了她的谎言把她赶走，她自己倒是碰到了末日——被狼咬死了。

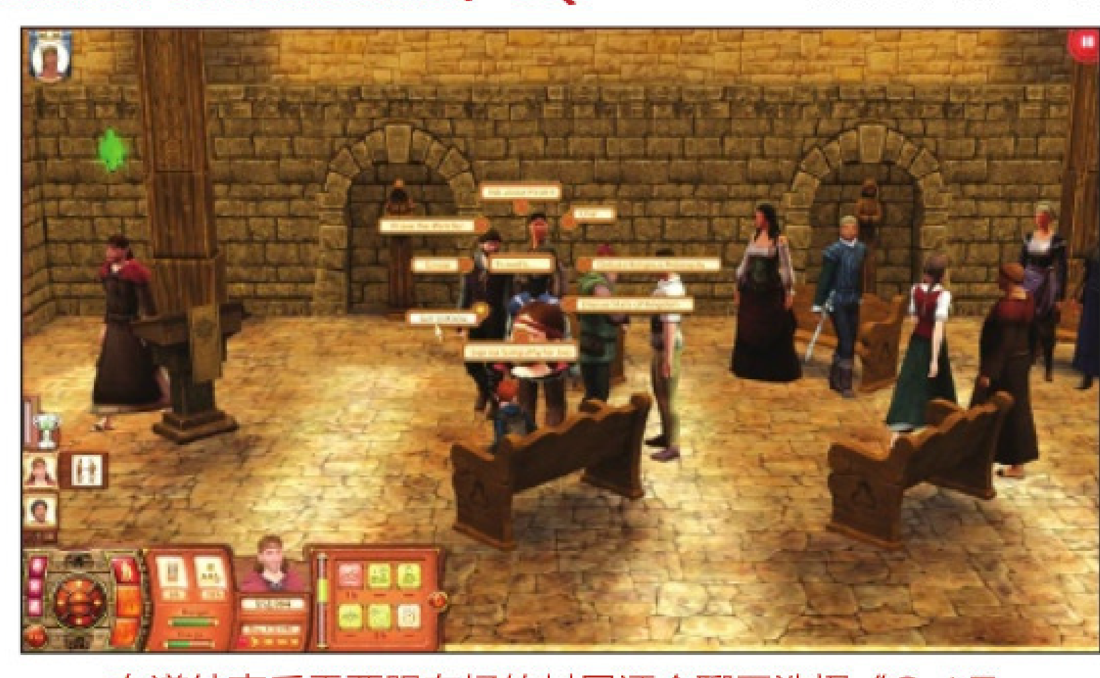
方法二：末日临近（The End is Near）。法师从水晶球中发现末日临近，最终P教牧师消除了人们的恐惧并把大家聚集起来，一起把力量借给悟空——偶是说法师，后者用天空之盾法术将末日火雨转移到了临近的岛国。

30.栗鼠进化（Evolution of Chinchilla）3QP

森林里的栗鼠居然练成了刀枪不入的神功。

方法一：重金属（Heavy Metal）。铁匠用两种金属混合打造出了“栗鼠克星”。

方法二：注视者与栗鼠（Chinchilla of the Watcher）。P教牧师从猎人处得知栗鼠是因为受了伤才变得狂暴，他让铁匠做出扩大器，将注视者的和平之音传播到整个森林中，栗鼠们就不会再攻击人类了。


布道结束后需要跟在场的村民逐个聊天选择“Get To Know”选项

31.饥荒事件（Famine Fever）3QP

欠收导致饥饿的农民到王宫闹事。

方法一：提供食物（Feed Them）。有什么人比法师更适合解决食物问题呢。

方法二：法律（Martial Law）。女王先是减税，又亲自猎熊，然后下厨招待农民们，啧啧，真正的人民公仆呀。


J教牧师正在询问这个身患所有已知疾病的旅人

32.我感觉不太好（I Don’t Feel So Good）3QP

一个全身是病的旅人来到王国。

方法一：救治他（Heal Him）。医生的治疗对他完全无效，最后J教牧师调查得知他是无意中亵渎了J教圣物而遭天谴，赦免他的罪行后疾病就不治而愈了。

方法二：无可救药（Lost Cause）。医生试图说服这个无可救药的病人捐献遗体用于科学研究，但最后他选择了跳下深坑。

33.宗教法庭（Inquisition）3QP

教众中有人对信仰产生了怀疑。

方法一：转化（Convert）。诗人通过表演与注视者有关的戏剧来观察观众的反应，找出了异教徒（就是你！根本没有看戏的那个！）并用诗歌将其感化。

◆布道之后要跟村民逐个多聊天，一直选择友好类里面的“了解对方（Get To Know）”。

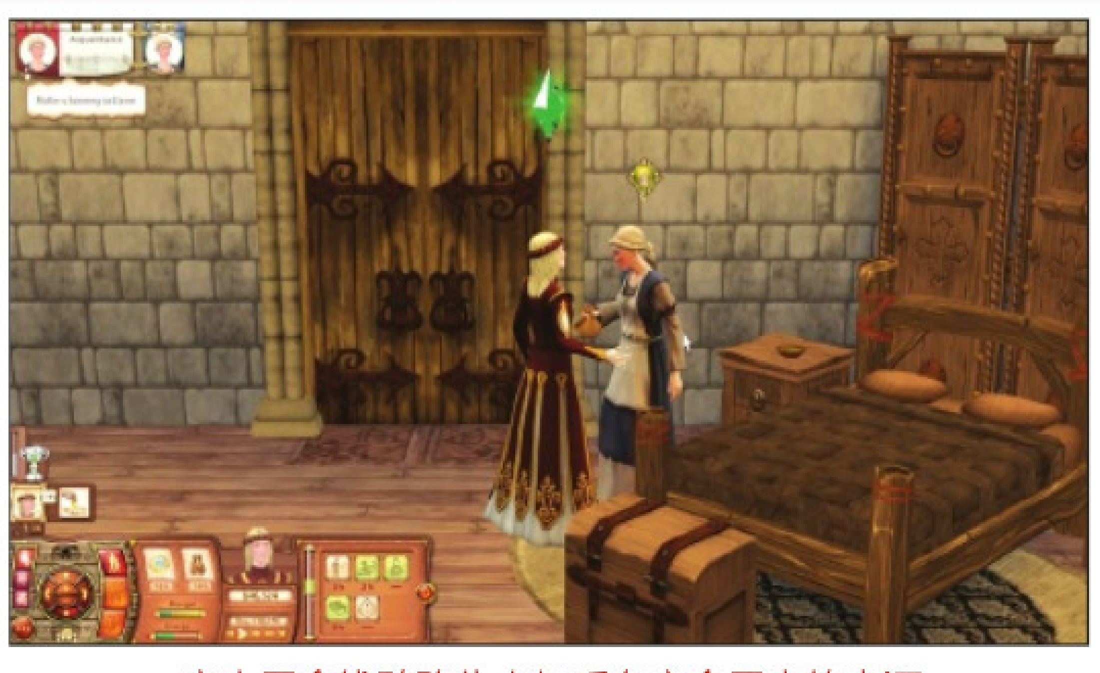
方法二：净化（Purge）。不信J教的都得死！

34.要书不要战争（Make Books, Not War）3QP

P教牧师翻译了一本古代经书，抄写装订多册后免费分发，消除战争对人民的影响。

35.肉之任务4（Meat Quest IV）3QP

商人利用万能的金钱取得了皇室用肉的样本，再从什么都有卖的万能商店里买到绳子和油灯后到什么都能藏的万能山洞里找到了神秘的肉，研究出了既好吃老百姓又买得起的肉。



商人用金钱贿赂仆人打听皇家食用肉的来源



36.农民起义（Peasant Revolt）3QP

方法一：镇压（Suppress）

原来农民造反是因为饥饿，间谍提议给他们肥皂，在杀鸡给猴看后，农民们很愉快地接受了。

◆到广场后暂停安排，跟在场所有人讨论国家命运，一旦他们走散再想找到异见者就很费劲了。

◆说要跟踪时，到处走走，一会儿就会出现可以去的地点。

方法二：安抚（Placate）。诗人用歌剧教育了不安分的农民们。

37.瘟疫将至（Prelude to a Plague）3QP

在商人的帮助下，医生找到了瘟疫的源头——一些腐败的谷物，并研究出了解药，避免王国变成另一个斯坦索姆。

38.宗教审查（Sacred Scrutiny）3QP

上面派来审查官，J教牧师的卖力表现总算获得了认可。

39.铁匠的学徒（The Blacksmith's Appretice）3QP

铁匠找了个学徒，一夜之间打造出100件女王需要的盔甲。

40.国王失踪案（The Case of the Missing Monarch）3QP

女王突然失踪了，间谍调查发现她是去约会秘密情人了。可是接下来发生的事情就奇怪了，女王被人弄昏放到间谍家中嫁祸她，却有证据表明是那个情人干的，而女王居然命令间谍把情人处决了。真相到底如何无人知晓，但间谍很清楚一点，很多事情还是不知道才能活得久一点。

41.魔法表演（Ye Olde Magic Show）3QP

诗人和法师共同奉献了一场“魔法之夜”，尽管村民不过是在那里聊天，压根就没人看。而且法师半路就跑回家冥想去了，很多节目是在家里关起门表演的……

◆第一个表演是通过玩笑（Funny）种类下面的选项。

42.漫游的先知（A Wandering Prophet）4QP

方法一：唯一真知（One True Faith）。一个流浪的先知到王国宣扬什么自然力量，P教牧师跟他来了一场斗法，先知变出了1只松鼠，牧师则从“山口山”那里借来一只天灾巨龙，喷死半数观众，从此就再也没有人动摇了。

方法二：让他闭嘴（Silence the Heathen！）：J教牧师在森林中发现所谓先知是个吃人吐骨头的怪物，最后间谍将他毒死。

◆可能是Bug，开始间谍单单无法采集要求采集的两种草药，如果碰到这种情况，到村庄去买也行。

43.恶意奴隶（ANIMUSLAVER！）4QP

方法一：利用恐惧（Fear to leverage！）。亲手毁灭了自己的王国，钟爱的妻子也未能幸免——J教牧师旅行挖坟查出外来渔夫的悲哀历史，最后赦免了他的罪过，让他交出魔剑“恶意”，让铁匠用打造出的破剑器摧毁。

方法二：解决它（Take Care of It）。一个外国使节失踪了，骑士和间谍负责调查，最后发现是一把叫做“恶意”的剑所致，它曾经控制持有他的国王，带来战争和毁灭，最终国破家亡。找到剑后骑士也被它控制，有向巫妖王阿尔萨斯看齐的趋势，幸好间谍找到了解药，最终这把邪剑被摧毁了。

44.地精！（Goblins！）4QP

王国附近打开了时空裂隙，出现了一群地精！

方法一：封印传送门（Seal the Portal）：地精偷偷从井里出来偷村民的底裤！哦不，是偷头发！用头发做成人偶来诅咒受害者。英勇的法师跟踪他们比村民洗澡水还臭的脚印（话说法师怎么知道村民洗澡水什么味道？恶……还是不要知道的好），找到他们的藏身处，你们猜在哪儿？万能的山洞！很意外吧！最后把传送门封上了。



一个学徒来到铁匠铺应征

◆休息一会儿貌似就是随便闲晃一段时间就好。

◆注意看说明，不是普通的痊愈术。

◆在码头/树林地上多点点跟踪脚印会找到东西。

方法二：精炖地精（Gobblin'the Goblins）。骑士倒是很容易就找到了地精藏身处，但准备工作就搞了半天，组了3个村民，又是练习又是准备盔甲什么的，最后打了两下就搞定了，顺带解决了王国的饥荒问题。



法师和铁匠联合制作了傀儡来承担毁坏J教圣物的罪名

45.王位继承人（Heir to the Throne）4QP

美丽而且有房的女王居然要为无后问题担心，这是什么道理？在寄出征婚启事后，女王自言自语地说在开始猎男行动前要先去泡个澡，虽然她去年刚刚泡过……原来如此，这莫非是一个澡盆全国共用的关系吗？洗完澡女王穿着浴袍就迫不及待地出去满大街寻找候选人了，守卫大哥留着很Man的胡子功夫一定也很棒，可是要先套近乎才行，话说身为女王直接给他按倒不就行了么……


女王洗完澡就迫不及待地穿着睡袍出去物色对象了

找齐候选人以后女王先是以可能令自己受伤的方式（打架）来测试他们的力量，然后抱着打破几个蛋的决心（断交）来试探他们的极限，莫非这是基于恨意可让某件事更棒的理论吗？精挑细选了一个后，又从骑士、山洞和路人身上收集了婴儿要具备的3种美德，还特地搭船到外国买了一瓶特制葡萄酒，隆重地跟“男猪脚”在森林里进行了狂野的生育仪式，这才拜了天地。接下来又在军事地图上策划了半天的床上战术，这才入得洞房。在50%的“掉落率”下一次性“开”出宝宝一只，一段千奇百怪的造人之旅总算圆满结束了。

46.朝圣II（Jacoban’s Day Out 2：A Pigrimsaster）4QP

一次朝圣之旅却因为无意中毁坏了圣物而变成了灾难。

方法一：牺牲自我（Sacrifice）。面对追到王国来的J教执法者，作为虔诚的教徒，虽然很害怕死亡，但为了王国，商人还是挺身而出承担了毁坏圣物的罪名，好在最后她得到了赦免。

方法二：傀儡（Golem Bob）。法师和铁匠联合制作了一个傀儡来顶罪，执法者也很高兴把它当做凶手，皆大欢喜。

◆需要的矿石让铁匠从物品栏拖到法师身上。

方法三：贿赂（Bribery）。执法者提出可以用1幅珍贵的圣人像交换，商人打听到村里有个收藏家有，但他提出要1株珍贵的草药交换，商人就跑到国外弄到苗在树林里种了出来（当然如果你愿意直接花2500两买画就不用折腾了）。

47.啊，怪物，我的怪物（O Creature, My Creature）4QP

基因技术有什么神奇？早在中世纪法师就用魔法创造出了有智慧的生物充当打扫屋子的仆人！

48.暗杀国王（Royal Assassination）4QP

方法一：毒死国王（The Monarch’s Medicine）

女王的举动变得很奇怪，增收苛捐杂税从10两一直涨到100万两，靠，偶就算是改了钱也没有那么多呀。医生根据蛛丝马迹一直调查到邻村墓地，用后世犯罪份子常用的贩毒手法运回尸体上的怀表，发现怀表的主人居然就是女王！现在的那个是个冒牌货！医生偷回了差点被她偷运走的王国财富，调配了毒药和解药，最后用致命一吻解决了冒牌货。

◆注意！做这个任务会导致国王永久死亡，必须重新选择一个。

◆在得知假国王的秘密后如果选择直接揭穿（Confront Him/Her），会被丢去喂怪兽，等级够高的话会活下来执行暗杀计划。



得知青蛙女王的阴谋后，诗人奋勇冲进森林大战青蛙军团

方法二：暗杀（Sly Slaying）。盗贼试图揭穿假国王的身份，结果被丢进深坑，要不是她闪躲值够高就挂了！这仇不能不报，她在午夜通过洞穴的秘密地道潜入王宫下毒（话说王宫的厨房不是人人都可以大摇大摆的进去么……），毒死了假国王和他的黑甲卫士们。

49.青蛙传说（The Legend of the Talking Frog）4QP

方法一：青蛙之恋（A Toadry Romance）。传言森林里出现了一只会说话的青蛙，调查发现他原本是某国国王，亲吻它可以让它恢复原形，但尝试过的人都因为它身上的毒素化成白骨，最后医生从白骨中提炼出解药，间谍把青蛙变回了国王。

方法二：说话青蛙之腿（Talking Frog′s Legs）。诗人一番周折找到了说话的青蛙，却发现是她故意散播谣言想要得到青蛙之泪这颗宝石。从女王处得知那青蛙本是一国的女王，想要吞并各国而被他们放逐了。诗人又用一个迷你王座换得青蛙女王的秘密：她手下还有一大群变成青蛙的效忠者，阴谋要推翻女王的统治。于是上演了一出“湿人大战群蛙”，最后将它们“一碗打尽”献给女王。

◆在山洞里找到青蛙帽，在海里找到眼泪，在树林里找到青蛙。

50.爱的医生（The Mirthful Love Doctor）4QP

女医生最近的病患都跟爱情有关：她陪一个失恋的男子到沙滩散步来开解他，不过之后自己也感觉到某种异样的不适；一个女子马上就要结婚了，可是贞洁带怎么也打不开；还有一个男子接吻技巧超烂，本着敬业的态度，医生就陪他练习，可之后男子又有了新的问题——不管跟妻子怎么接吻都生不出孩子，最后医生只好好人做到底，亲自传授正确方法……偶认为这种敬业态度值得所有女性从医者认真学习。不过医生最后也得到了回报，和那个失恋的男子坠入爱河。

◆到沙滩上找瓶子里的信时，只要在沙滩上随便走来走去就会随机触发下文。

51.险恶的男巫（The Sinister Sorcerer）4QP

一个男巫威胁到了乌有国的安全，他的恶魔法术把越来越多的村民变成他的傀儡，他的黑暗大军即将席卷



男巫用邪恶的法术控制越来越多的村民，组成一支大军



老法师全力对付出现在教堂的男巫，而诗人还在旁边“蛋定”地弹奏

全国。

方法一：拯救男巫（Slay the Sorcerer）。法师虽然会解除诅咒（研究出了驱除恶魔的法术），可是碰上克星术士（男巫）一点用也没有，最后还是靠了搭档牧师的神圣法术（净化灵魂祈祷）才能取胜。

◆先学习法术了解符石组合，然后准备法术来选择正确的符石，再点OK即可。

◆牧师开始感应被附身的村民后，到法师完成任务前都不能被打断，否则就要重新收集材料再来过。

方法二：消灭男巫（Save the Sorcerer）。法师发现一个邪恶的男巫正指挥幽灵军队进攻王国，还好间谍带着一支小队阻击它们延缓了进攻，最后法师调查发现男巫那么强力是因为佩带了一条传说级的项链，而他的目标是得到藏在王国的传说级饰品，两者组成的“套装奖励”非常逆天，于是法师就先一步从万能的山洞里找到饰品并附上能够削弱男巫的附魔，然后假装把它交出去，贼法联手才把他干掉。

52.女巫回归（The Witch is Back）4QP

方法一：去死吧女巫（A Witch No More）。一个可怕的女巫出现在镇上，骑士完全不是对手，逃到树林里才捡回一条小命，之后叫上小弟围攻才将她消灭。

方法二：魔法反制（Counterspellin）。法师聪明地反制了女巫的魔法将她击败。

方法三：结婚（Delightful Wedding）。国王看上了一个被村民抓起来的漂亮女巫，可是有一个强力的黑术士一直就纠缠她。女巫提出一个计划，由她吸引术士的注意力，国王趁机攻击，同时给了国王一个魔法戒指当做防护，不过这个戒指需要通过“WooHoo”才能补充能量。最后国王击败并放逐了术士，从此他就热衷于给戒指充能……

◆开始梦到术士（Warlock）或女巫（Witch）就决定恋爱对象性别。

◆如果“WooHoo”无法进行，就在王宫一楼放一张双人床。

三、传奇任务

这类任务过程中都会提供一个将角色的缺陷替换成1项随机传奇特征的机会（如果你觉得缺点也是一种美，最后完全可以拒绝），注意有些任务只能特定某个职业进行，最好合理安排，不要浪费机会。

1.传说之泉（Fountain of Legend）3QP

这个任务的内容视角色的性格缺陷而变化，因为总共有17种缺陷，限于时间和篇幅，无法一一列出，以下是文弱缺陷的情节，其它的细节虽略有差别，大体流程还是一样的。

正为日常琐事感到厌烦的时候，骑士脑海中出现了一个神秘喷泉的画面，打听得知有村民曾经找到这个能实现愿望的喷泉，但她却不知何故被抓了起来，替她交了赎金之后，得知她是被强盗诬陷了，而记载喷泉所在的地图也被抢走了。

拿回地图后顺利在树林中找到了喷泉，却被告知需要进一步的试炼。到广场把泉水注入井内，喷泉的神秘声音传出：你必须牺牲1件最亲密的东西。难道是刚刚跟吟游帅哥诗人生的小骑士么？却原来是她之前翻看的英雄故事书。但丢到井里之前她还要去把最精彩的地方抄下来（喂，这样也太没有诚意了吧）。然后又要证明自己的缺陷，最后又答对一个谜语才能通过试炼。



夺回地图后，骑士在树林里找到了村民传说中能够给予力量的喷泉

◆文弱（Puny）缺陷：开始需要阅读物品栏中的英雄传说（Heroic Tale：XXX）。

◆贪吃（Glutton）缺陷：需要献祭的烤甜旗鱼需要在沙滩上的烤肉架（或者买一个）处烤，证明缺陷就一直吃到撑。

◆自大（Hubris）缺陷：要放弃的镜子在衣柜里找。证明缺陷可通过顺利完成任何事情取得，可就近向井许愿。

◆咨询女王后回去浏览（Browse）书架会出现提示，然后到村里买寓言书（Fabulously Foolish Fables）。

◆最后的谜语选第一项。

◆完成最后试炼后可以选择提项传奇特征。



潮水般从天空中涌来的亡灵大军轻松击败了入侵的强盗

2.哲人之石（The Philosopher's Stone）3QP

铁匠帮助法师用鸡蛇兽的蛋加上其他材料打造出了哲人之石。

◆石头打造成功后法师可以选择1项传奇特征。

3.格斗比赛（War Games）3QP

女王举办今年的比武大会，让骑士参赛为国争光——“拿不到金牌回来你就等着挖煤吧！”好在骑士不负厚望，接连击败对手，眼看胜利在望，黑骑士跳了出来！看来勇士试炼中的失败也不过是暂时退让（merely a setback）而已呀！

◆这个任务只能骑士进行，最后击败黑骑士会获得一项传奇特征，但如果已经有了就无法取得，这点要注意。



铁匠和商人合作武装村民奋勇抵抗强盗的入侵

4.入侵！（Invasion！）4QP

一群强盗准备入侵王国。

方法一：智取（Defeat with Deceit）。法师先放火烧掉整片森林逼出1个强盗，将其心灵控制逼问入侵计划，得知强盗们很怕鬼。哪里可以找到传说中的亡灵大军呢？没错同学，还是山洞呀！（不过这次还算比较合理，亚拉贡就是在山洞里找到亡灵大军的）。

◆第一个问题答案是Jacob，第二个问题答案是不会临阵退缩（No Retreat），第三个问题答案是重复死亡（Curse of Perpetual Death）。

方法二：准备抵抗（Secure with Swords）。商人招募了3个同伴保卫国家（比过去常见的村民械斗人数还少，简直跟日本战国时期有一拼呀），铁匠制造了需要的装备和油锅。

◆铁匠打造完所有东西后会获得传奇特征。

方法三：情报工作（Stop with Secrets）。间谍在树林、村庄和自家床下等地打探消息，掌握了强盗的进攻计划和内奸的身份，更重要的是

强盗首领的桃色绯闻！将强盗的入侵化解于无形中。

◆杀死内奸后会获得传奇特征。

5.七种艺术（Seven Mechanical Arts）4QP

铁匠立志要掌握锻造以外的六大艺术：原来锻造几件破盔甲破剑卖掉就算是掌握了交易的艺术（模拟经营游戏爱好者和“魔兽”中长年分析补丁说明玩拍卖所的JS们“内牛满面”……）；在口袋里放太久的种子长成了稻子就是掌握了农业；捐献盖房子就算掌握了建筑；倒是裁缝/时尚比较有说服力，要戴个铁面具到大街上溜达，那是够潮的；打猎算战争艺术也说得通，后世外国不是有搞围猎什么的吗。至于你问为啥烹饪居然是通过锻造，也许跟太上老君炼的金丹差不多吧！

◆这个任务只能铁匠进行，如果已经没有缺陷就浪费了。

◆烹饪是在熔炉的1个选项。

6.乌有国之龙（The Dragon of ??）4QP

方法一：结盟。传说在乌有国的地下沉睡着一只巨龙，但直到最近有几个农民在洞穴里遭到攻击，这个传说才开始让人觉得并不只是传说。“淫游湿人”温思萝卜听闻这个消息，就义不容辞地担起了跟巨龙结盟的任务，他要用一首好诗来打动它。法师朋友斯蒂芬从村里花15块买的书中学到有关龙的知识后传授给了温思萝卜，之后诗人就信心十足地带着鸟肉去拜访巨龙啦，但他没想到的是这只龙吃素！要不是跑得快毛就烧得一根不剩了。回去商量后法师给配了一瓶火抗药水，诗人喝下后先在火炉上试了试，结果差点变成万圣节火鸡。原来是斯蒂芬搞错了，其实是需要防火药水，这次总算没出纰漏，而斯蒂芬用龙最喜欢的金子、艺术和爱的主题谱写的诗也打动了龙，甚至在他回去睡觉时化身成红发美女Nyrexis找上门去，一个吻让她永远成为该国的盟友。

◆如果进洞穴迷路就多试几次。

◆防火药水材料是Bloodmoss、Leech、Sagewort、Valoroot。

◆亲吻Nyrexis后可以选择一项传奇特征。

方法二：屠龙。女王听说龙的消息就兴奋了，啧啧，“屠龙者”，多么闪亮的头衔啊。第1次“开荒”因为缺乏准备而失败，第2次带上了冰霜附魔的长剑以及防火药水，顺利单刷成功。

◆冰霜附魔药水材料是Grassweed、Lordleaf、Sagewort。

◆屠龙成功可以选择1项传奇特征。



试用防火药剂结果直接给烤成难民的诗人跑去找JS法师索赔

四、吞并任务

以下吞并任务首先需要跟有关的国家结盟后才能进行，结盟方法是进行任何任务控制国王时在策略地图上选择“查看政治状况”，然后点击地图上的空白板块查看该国资料，在资料窗口点击一个按钮消耗少量资源点数与其结盟。吞并不同国家会得到不同的好处。

1.傀儡也疯狂（Golems Gone Wild）3QP

国家：Ticktop

好处：允许自由活动不进行任务的时间+6小时。

Ticktop的傀儡们造反了！它们跳舞跳个不停。最后铁匠和法师一起武装了一支伪装成傀儡的部队前往那里，用更帅的舞技让它们恢复正常（这都什么乱七八糟的啊）。

2.荣誉竞赛（Tournament of Honor）3QP

国家：Advorton

好处：消耗3~4QP的任务变成消耗2-3QP。

Advorton国需要帮助，但他们需要先证明乌有国具备骑士精神，值得依靠。

方法一：支持乌有国冠军（Bolster XXX′s Champion）。在法师提供的检测不出的“兴奋剂”帮助下，骑士依次在王球比赛、饮酒比赛和剑术决斗中击败了Advorton的代表。

方法二：破坏Advorton的冠军（Sabotage Advorton′s Champion）。在间谍的帮助下，骑士轻而易举地击败了对手，虽然有点胜之不武，但国家的荣誉高于一切！



骑士和外国选手进行王球比赛

3.失眠（Sleepless in Snordwich）3QP

国家：Snordwich

好处：完成使命和逃避责任Buff额外+10专注。

Snordwich国有贵族来造访乌有国，女王指定J教牧师接待。而另一方面，商人从一个同行那里免费得到一些项

链，但是购买者都会陷入沉睡，原来是被封印在项链里的噩梦恶魔在搞鬼！最后J教牧师成功将恶魔放逐。

4.教皇之死（Death of the Proxy）3QP

国家：Yacothia

好处：每日收入+25%。

方法一：趁火打劫（Exploit the Chaos！）。在Yacothia，J教的教皇突然去世造成混乱。在J教牧师先行打听了两个教皇候选人的情况后，间谍化装潜入那里。于是一个候选人因为偷藏女性内衣而名声扫地，而另一个就因为吃太多呕吐而损害形象，选举被迫延迟，Yacothia不得不向乌有国臣服。

方法二：选举教皇（Proxy Election Time！）。女王随便找了一个傻乎乎的农民，居然就被选上教皇，不过人人都顶着一坨屎的J教选出这样的人当教皇一点也不奇怪。

5.松鼠成灾（Squirrel Infestation）3QP

国家：Burdley

好处：建筑所需的RP减25%。

方法一：烧（Burn）。法师用一场森林大火解决了困扰Burdley国人民的松鼠问题，但没有木材也就断了他们的财源，法师只好在被发现前偷偷用快速播种法恢复原样。

方法二：猎杀（Hunt）。骑士带领手下进森林大战松鼠却铩羽而归，之后想到用凶残栗鼠来以毒攻毒，可是这样一来又给Burdley人民带来了更大的威胁，最后又得教他们如何跟栗鼠战斗。剑>栗鼠>松鼠>剑？这又是哪国的逻辑？

6.匪帮（New Gangs of Aarbyville）3QP

国家：Aarbyville

好处：完成任务多加20%经验值和20%金钱。

Aarbyville的海盗王来访，同时手下两个匪帮出现在王国边境，他们有什么企图？

方法一：暗杀！（Assassinate！）。间谍调查到他们企图入侵乌有国，女王假装投降，出其不意将两个匪帮首领刺杀，反而借此机会降服了Aarbyville。

◆在物品栏中装备的武器上点击选择涂上毒药。

方法二：入侵！（Invade！）。女王稳住海盗首领们，骑士趁机出海招募雇佣兵征服了Aarbyville。

方法三：诱惑！（Seduce）。诗人为了国家献身色诱海盗女首领，然后趁她们酒醉时挑拨离间，将另一伙海盗消灭，这下女海盗也有家难回，只好嫁给了诗人。



◆以下两个国家首先需要在村里店铺买到地图（或通过奇遇取得），然后到码头选择用地图航行到要去的国家，回来后就可以在策略地图上与之结盟了。

7.政治婚姻（A Political Marriage）3QP

国家：Effenmont

好处：解锁能量饮料

Effenmont王室的双胞胎继承人已经到了适婚年龄，这似乎是个人财兼得的好机会……



在诗人的色诱加挑拨下，两帮海盗以及卫兵在王宫陷入大混战



法师制造的虚幻食物让贪吃的宾客们感觉非常美味

方法一：智取（Outmaneuver）。Effenmont的公主不仅拒绝了女王，还和其他国家秘密联络暗中针对她，女王让间谍找到了证据，一边袭击Effenmont施加压力，一边又激怒公主后勒索她，谁知公主反而很欣赏女王的高超策略而因此迷恋上她。

◆敲诈之后关系会自动变成最好朋友，不过由于之前吵过架，这里还是要先道歉，然后才能继续提高友好度。

方法二：诱惑（Seduce）。送花送食物都不管用，跟间谍玩了一出英雄救美的把戏，公主就倾倒了，为什么小女孩都吃这一套呢？

◆皇家奶油蛋羹在接待厅的烤箱做。

8.狂吃节（Gasto-Fest or Bust）3QP

国家：Gastrobury

好处：食物Buff+100%、食物保质期+100%

Gastrobury将要举行年度狂吃节，却没有足够的食物！女王决定邀请他们到乌有国来过这个节日，而食物问题就让法师通过幻觉法术解决！还真是会省呀。

◆敬虚幻酒之前先把鼠标移到头上有标志的宾客身上记住名字。P



地牢围攻Ⅲ

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《地牢围攻》系列曾是RPG史上惊才绝艳的一朵奇葩，然而改由黑曜石工作室操刀的《地牢围攻Ⅲ》却成为离经叛道的异数，除了保留原有世界观设定外，这款作品里已经完全找不到昔日《地牢围攻》的影子，它彻底抛弃了两代前作开创的战术小队路线，摇身变成一款带有浓厚家用游戏机风格的动作RPG。本作故事以一段陈年血仇为线索，玩家扮演的主角探寻30年前艾伯帝国屠杀卫国功臣第十军团的真相，不料却发掘出更多错综复杂的恩怨情仇，最终英雄以超强实力挫败各路妖魔，成功挽救了分离破碎的艾伯帝国。游戏通篇充满各种对白选择，但剧情发展脉络鲜有出人意料的亮点，最后的结局也毫无悬念。《地牢围攻3》拥有豪华精美的光影图像，操作手感宛如行云流水般顺畅，4种不同职业特色的战斗系统丰富了重复可玩性，也使多人模式变得相当有趣，黑岛流的多元细节结局设定更令玩家回味无穷。这是一款相当俗气的商业化大作，但它的过硬品质却足以抵消各位地牢粉丝对其背叛宗门的怨念。

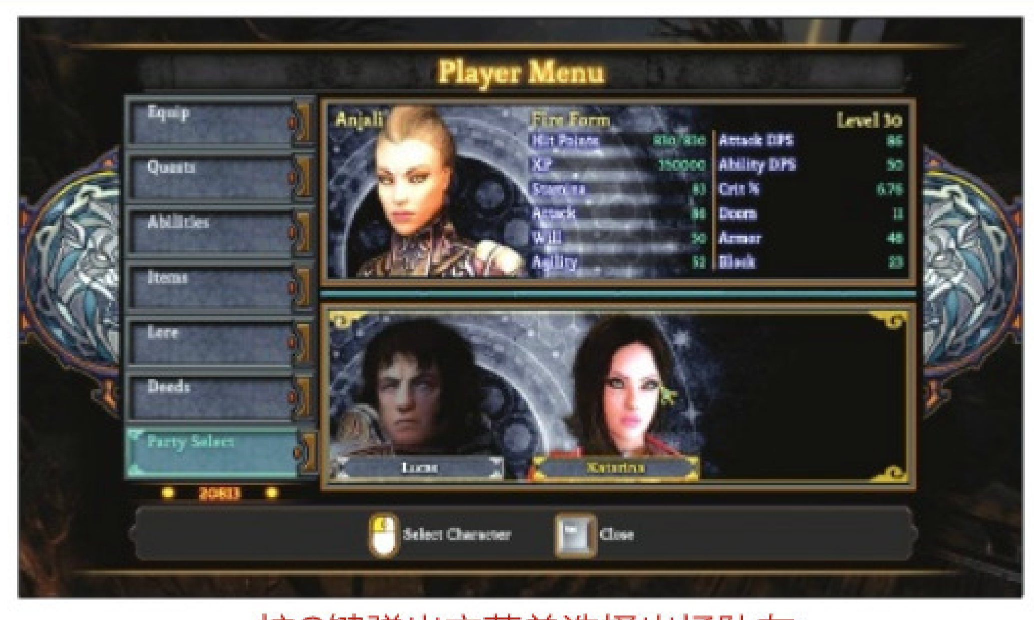
良品 总评 7.6

制作	Dark Energy Digital
发行	Dark Energy Digital
类型	动作冒险
语种	英文、中文
游戏性 Gameplay	7.5
上手精通 Difficulty	7.8
画 面 Graphics	8.0
音 效 Sound	7.2
创 新 Creativity	8.2
剧 情 Story	6.6

游戏要点解说

1.操作要点

《地牢围攻Ⅲ》的战斗系统看似简单，实际上内中大有玄妙。这里先介绍下基础概念，主画面左下角英雄头像右侧的绿条是生命值（HP），蓝条是集中度（Focus），等同于其他游戏里的魔力或活力，头像环内的黄条弧槽是经验值（XP）条，头像右下角还有每章增加一枚的能量球（Power Sphere）。施放技能或格挡敌人攻击需要消耗集中度，攻击敌人或被敌人攻击都能恢复集中度，消灭敌人后掉落的绿球和篮球可直接补充生命值和集中度。能量球是用来施放强化版技能的，直接按4键也可消耗1枚能量球为英雄缓慢回血，击中敌人可以为能量球储能。4位主角代表着4种职业，每位英雄都有三大模式，包括两种攻击和一种防御，按Q键可在不同攻击模式之间切换，长按空格键则进入格挡防御模式。每种模式各有3项技能，不同模式下主角头像上方的3个图标代表着该模式下的3项技能，按1、2、3键即可施放对应技能。玩家可针对具体情况选择最适合的战斗模式，但格挡防御模式才是货真价实的保命绝招，



按C键弹出主菜单选择出场队友

如果战斗中只攻不守，即使是小怪也能凭借人数优势将英雄围殴致死。按住空格键进入格挡防御模式后，再按W或S键可做出翻滚动作，翻滚能有效闪避大部分攻击。由于格挡无法抵御敌方魔法技能攻击，翻滚的重要性因此格外突出，尤其是当被Boss打得奄奄一息时，英雄可一边翻滚闪避敌方攻击，一边使用能量球恢复生命值。通过这种方式赢得喘息的机会，最后肯定能击败各路强悍Boss。

2.技能与天赋

每位英雄都有9项技能（Abilities）和10种天赋（Talents），三大模式各有3项技能，技能需投点激活后才可施放和修炼。每项技能还有2种非常重要的附加属性：熟练度（Proficiencies）和强化（Empowered）。熟练度是被动属性，每项技能激活后都有一个5格的熟练槽，角色每升1级获得1点熟练点数，不过熟练度槽可以选择正反两种不同方向（褐色和蓝色）加点，两种方向加点的功效截然不同。强化是技能的威力提升版，要解锁强化必须先练满掌握度（Mastery），通过反复多次使用（据说200次左右）该技能，积满浅绿色掌握度槽才能激活强化效果。施放强化技能还需要至少2枚能量球，按住Shift键再放即可发出威力提升的强化版技能。英雄的9项技能最终都会全部激活，而10种天赋却无法全收。每种天赋各有5层级别，每层需要1点天赋点数，考虑到游戏中角色等级最高只有30级，角色每升1级只能获得1点天赋点数，因此天赋点数肯定不够用，如何取舍主要看玩家对3种战斗模式的侧重培养方向。

3.路痴指引系统

可随时打开的路径指示点彻底杜绝了本作中迷路的可能。先按X键打开任务列表，双击选定当前要做的任务后再按R键即可跟着一串金色光球直奔任务地点，即便遇到暂时无法开启的断桥和秘门，钥匙或机关也必定在附近不远处。

4.道具装备和队友

关于道具装备需要注意，按F键打开的是主角可用装备栏，按C键再选ITEM才是显示所有道具的背囊。装备档次由低至高的颜色排序为白、绿、蓝、金，但有时候高档装备不一定就更好，关键还得看玩家对某项特定属性的选择。冒险中也会拾到其他3位英雄专用的装备，留待后用也行，或者直接转化为钱（Transmute）也行，不过转化所获金钱远不如卖给商人划算。本作中主角最多只能携带一名队友，即使找齐三名伙伴后也只能选择让其中一人出场跟随助战，这点与《地牢围攻》的传统设定明显不同。

5.最后的忠告

玩这款游戏最好使用360制式手柄，或用普通手柄加模拟程序也成，手柄可以非常方便地操控战斗，那种顺畅的感觉绝非键鼠玩家所能领会。


集中度和能量球暗藏玄机



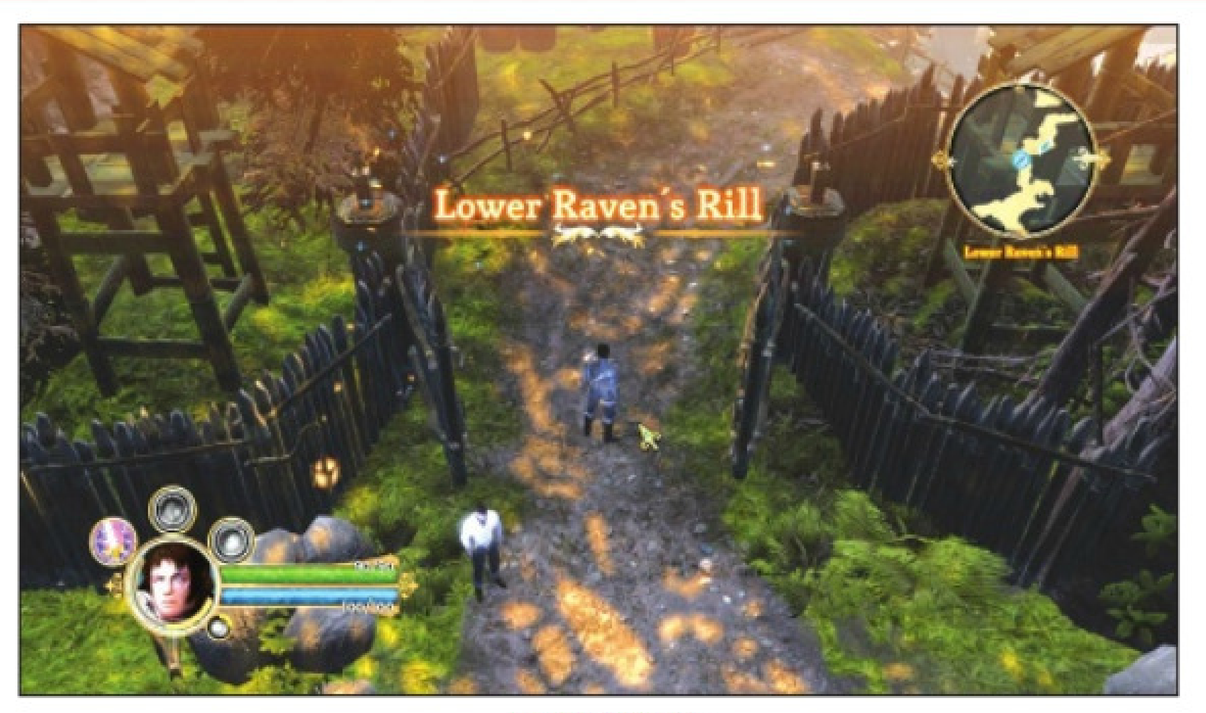
骁勇善战的第十军团东征西伐400余年，为艾伯帝国立下汗马功劳。老国王驾崩后，女巫珍妮·卡辛德（Jeyne Kassynder）突然举起屠刀大肆清洗这支功臣队伍。在密林深处的决战中，大部分军团勇士死于女巫的邪术，其中包括卢卡斯的父亲、第十军团大团长休·蒙特巴隆，艾伯帝国由此陷入无尽的内战。浩劫过后30年，一位叫奥多（Odo）的军团老人召集军团成员后裔们前往帝国北部的蒙特巴隆庄园共商重建军团重振帝国大计。



马丁·基斯卡救了主角

主角应邀来到蒙特巴隆庄园，走进庄园却发现到处是燃烧的大火和尸首，查看尸体可以断定他们是前来赴约的军团成员后裔，楼上突然涌出大批雷斯康兹（Lescanzi）雇佣兵。几场练手的战斗后，主角遇到幸存的军团战士马丁·基斯卡（Marten Guiscard）并与之结伴同行，马丁让主角点燃木桥上的3个火药桶，剧烈的爆炸摧毁木桥消灭了紧追不放的佣兵。两人逃出庄园，沿着朝圣者之路前往第十军团设在本地的分会所（Chapterhouse）。雇佣兵头子博格丹（Bogdan）带人堵在分会所门口，击倒这位小Boss后进门见到劫后余生的奥多，他告诉众人这次突然袭击的幕后操纵者很可能

就是女巫珍妮·卡辛德，部分幸存的军团后裔可能已经被雇佣兵们抓走，附近鸦溪村（Raven's Rill）的贵族领主拉扎尔·巴塞尼（Lazar Bassili）是第十军团的老朋友，去找他应该能打听到被俘勇士们的下落。



来到鸦溪村

分会所里有不少宝箱和武器架，搜刮完毕后从正门原路出去，沿着路径指示点（R键）向鸦溪村前进。村口守门人透露，雷斯康兹雇佣兵袭击村子并杀死了一名治安官，饱受惊吓的村民们只能选择缄默，没有人敢说出拉扎尔在哪里。要打开局面必须以实际行动表示诚意，与头上有黄色惊叹号的NPC角色对话可接受各种分支任务。

渔夫雅克布（Yacob）盼望有人能杀死村外河边的鱼怪，村民安东（Anton）想从佣兵头目奥托卡尔（Ottokar）手中夺回被抢的传家宝雕像，治安官瓦克拉夫（Vaclav）的遗孀卢德米拉（Ludmila）希望杀死佣兵首领鲍里斯（Boris）为丈夫报仇，完成这三个任务之一即可获悉村里的格里高利（Grigori）知道拉扎尔的下落。格里高利透露拉扎尔被雇佣兵们关在上鸦溪村的市政厅里，但上下村之间的通道已被封堵。完成以上3个分支任务后如果选择不要酬金可达成本地义举成就（Deeds），某项角色属性获得永久性提升。

首次进入后村时，女火枪手卡塔丽娜会跑来告诉主角上鸦溪村埋伏着大批雇佣兵，如果想知道被俘勇士的囚禁地点可以到风暴洞穴去找她的姐姐莉安娜（Leona）详谈。如果主角是卡塔丽娜，莉安娜会改派一名叫阿列克谢（Alexei）的信使来约见。后村有一位商人彼得鲁（Petru），注意买卖道具应与货车互动而不是商人。出村去风暴洞穴中找到莉安娜，这位神秘莫测的妹子说被俘的勇士就关在洞内深处，击败以薇拉（Vera）为首的Boss后救出1名队友和军团商人阿曼德（Armand）。如果主角是卢卡斯或卡塔丽娜，获救队友为火女安吉莉，如果主角是安吉莉或莱因哈特，获救队友为卢卡斯。军团商人阿曼德此后会出现在分会所提供道具买卖服务。带着新加盟的队友离开洞穴时，莉安娜出现，要求主角帮助解决甘德里克庄园（Gunderic Manor）的闹鬼事件，答应后到地方一看，空旷的大厅外加贵族少女油画，果然鬼气森森。杀散神出鬼没的亡灵，追随若隐若现哭泣声来到楼上卧室，发现庄园主人甘德里克之女爱丽丝的鬼魂。爱丽丝的灵魂被某种法器禁锢在此地，她希望主角等人能帮助自己解脱。先从楼上书桌密室获得密码Nagog并借此打开隔壁房间获得地牢钥匙，再到楼下图书馆砍翻岩石恐魔Boss，从骑士尸体上拿到煤火石后插入机关打开正门。在地下室里先迎战庄园主人甘德里克的鬼魂，这位英雄原本也是第十军团的高层领袖，当年军团遭难时正碰上他的女儿爱丽丝病入膏肓，爱女心切的甘德里克丢下军团战友用纳格之心封住爱丽丝的灵魂，结果搞得女儿现在不人不鬼。主角可选择摧毁纳格之心释放爱丽丝的灵魂，或保留纳格之心成全这份父爱。击败甘德里克后莉安娜会出现，如果还未处置纳格之心应回答尚未完成，否则会被她传送到庄园外。



大战天使族女将军雷嘉妮



甘德里克庄园中的岩石控魔

回到分会所与奥多商量如何营救拉扎尔，奥多提出利用魔法传送门可以直接突入上鸦溪村，不过开启传送门的方法早已失传，他推测第十军团大团长休·蒙特巴隆手上的戒指也许是开启魔法传送门的关键，休·蒙特巴隆的遗体现在还躺在哀伤原野（Mournweald）。先做分会所和鸦溪村的各种分支任务，然后启程前往哀伤原野，穿过东部森林，拨开挡路的藤条树枝进入荒野深处找到休·蒙特巴隆的遗体，这时一位神秘金发少年出现，他告诉主角大团长的戒指并不能开启传送门，他可以传授开启传送门的法术，但要求主角此后不得再踏入哀伤原野。回到分会所向奥多提起那位金发少年，奥多感叹说那可是一位传说中的千年老仙。下楼启动传送门，辗转来到上鸦溪村，力斩多名小Boss后杀入市政厅见到女巫珍妮派来的天使族（Archon）女将军雷嘉妮（Rajani），经过两轮苦战击败她，在地牢中找到拉扎尔·巴塞尼，返回楼上选择将雷嘉妮处死、释放、囚禁，或送回女巫珍妮处示威。

第二章

以军团目前现有的实力尚不足以挫败女巫珍妮，位于石桥城（Stonebridge City）的第十军团总会所曾是昔日军团荣誉的象征，奥多认为如果大张旗鼓地重开总会所肯定能迅速扩大军团的影响力，于是这个艰巨的任务又交给了主角。等候在分会所门口的拉扎尔·巴塞尼也希望主角帮忙打开被封印的英雄墓，通过吸引朝圣游客振兴本地经济。在英雄墓入口前对两座雕像使用休·蒙特巴隆和甘德里克留下的戒指，尘封多年的大门轰然开启。大门前有个叫马克西米利安（Maximilien）的考古学家渴望进墓探宝，但等墓门真正打开后他又踌躇不前，最后他委托主角帮忙从墓中拿取头骨、法杖、宝剑等3件古物。进入英雄墓后一路扫荡亡灵骷髅，最终找到来自地狱的骷髅王Drakomir，干掉它解除英雄墓的诅咒，顺手找齐马克西米利安要的3件古董，回大门见到拉扎尔和马克西米利安交差。

英雄墓中的骷髅王

前往东部沼泽的途中遇到卡塔丽娜或卢卡斯要求加入队伍，但主角每次只能带一名伙伴，打开队友管理菜单可选择让谁出场。进入沼泽时，一位商人告知前面保皇党人（Royalist）和阿祖奈特教会（Azunite Church）的部队正在激烈交战，走到前面发现谷口已被炸塌的岩石堵住，没办法只好绕路。杀散挡路的教会部队，穿过山洞见到保皇党将军德冯西（Devonsey）。德冯西将军带着兵马要去增援被女巫珍妮进攻的格利特德夫（Glitterdelve）矿井，他自称手下有一名精通土石工程的学者菲尼亚斯（Phineas）可开山辟道，但此人却被沼泽深处的蛮族抓走。德冯西将军计划突袭蛮族营地，主角可提议谈判协商或是斩草除根。军营出口的保皇党军官罗德里克（Roderick）也会委托主角协助寻找失踪的斥候。到蛮族营地前与将军会合后发动进攻，拉动断桥另一侧的机关杀入营地，消灭大堆蛮族勇士后在树顶平台迎战蛮族大萨满，击败他救出被俘的学者菲尼亚斯并获得一枚饰品。回到保皇党营地向将军辞行，从菲尼亚斯架设的树桥走出沼泽，前面突然跳出一伙雷斯康兹佣兵声称要为鸦溪村死去的兄弟复仇，收拾掉这帮人渣后终于抵达石桥城。



沼泽中遇到保皇党将军德冯西

与城门前的机器人卫兵交谈得知第十军团在这里并不受欢迎，进城沿着大道一直走到昔日的军团总会所，在地下室柱台上发现1张卷轴，上面说要重开总会所传送门必须先找到警护、忠贞、公正、和谐4本圣书，附近区域遍布石像守卫和喷火陷阱，无限刷新的石像守卫非常适合练级，找到4本圣书后带回前厅打开书架启动传送门。奥多和马丁等人从传送门过来，主角提到路上遇见德冯西将军一事，奥多记起这位将军曾是第十军团成员，想不到现在居然成了保皇党头面人物。保皇党人拥立年仅17岁的皇室公主罗斯林（Roslyn）为艾伯帝国女王，而效忠女巫珍妮的教会部队正在进攻保皇党人的重要据点格利特德夫矿井，如果抓住这个机会前去增援多半能与保皇党结为盟友。另一方面，拥有大批机器人的石桥城也是一个值得结盟的对象，虽然他们曾受蛊惑驱逐第十军团，但女巫珍妮日益膨胀的势力同样令这个独立城邦惶恐不安。



宏大气派的石桥城

离开总会所先去市政厅，进门遇到首席治安官沃尔夫（Wulf），他在梦中受神仙指引预知第十军团总会所将重新开张，沃尔夫将主角等人引入市议会呈递结盟申请。议员们担心曾经背叛军团的旧怨，又忌惮珍妮的威胁，最后沃尔夫提议暂时休会后投票决定是否与第十军团结盟。要通过结盟提案必须获得至少3名议员的赞同票，沃尔夫是军团的铁杆拥护者，此外还需2票才能通过，主角需与厅中3位议员交谈拉票。

议员菲德维克（Fiddlewick）坚持反对与第十军团结盟，但他会给主角两个司法任务，一是判决大厅囚室中关押着的一名兽人（Krug）囚徒，二是仲裁两位贵族的地权纠纷。兽人囚徒是人类与兽人的混血儿，他被母亲抛弃后饱受歧视，最后发现呆在监狱里反而更舒适更安全。前厅那帮高呼人权的贵族压根不了解当中隐情，可选择释放、

押解出城或继续关押兽人囚徒。完成这个任务后，多嘴饶舌的奥法师莱因哈特·曼克斯出现并加入队伍。第二桩案子需要返回总会所，楼上有一位哥布林贵族和一位人类贵族因为地皮产权发生纠纷，偏袒其中一方或裁决平分均可。议员卡塞尔（Kassel）掌管的工厂发生独眼巨人暴动事件，到下城区工厂里找工头思奈尔（Snell）了解情况，他希望击败叛乱者首领以便尽快恢复生产，思奈尔还请主角帮助打开工厂里被关闭的5处闸阀。杀入厂区找到独眼巨人首领艾戈墨修斯（Ergometheus），击败它后交谈得知工厂的异族奴工们要求提高待遇，答应代表奴工们去和卡塞尔交涉。在厂区还可以帮助工头欧伯特（Olbert）解救被叛乱者关押的工人技师。用艾戈墨修斯给的钥匙打开后门，出去见到卡塞尔和菲德维克在争论如何处置奴工们，主角听取双方观点后可选择同意卡塞尔盘剥奴工，这样他会投票支持与第十军团结盟，或同意菲德维克善待奴工，这样会激怒卡塞尔却能意外获得菲德维克议员的投票。在与两位议员的交谈中得知有个叫达帕（Dapper）的家伙是工厂暴动的幕后煽动者。



迎战所有阴谋的操纵者达帕

议员泥沟（Mudgutter）抱怨有盗贼偷窃机器人守卫，于是前往圣血古墓去调查此事。圣血古墓门口有一位考古学家霍兹曼（Holtzman）交给主角一张第十军团遗失圣器的清单，这里还有位哥布林技师汗齿（Sweatcog）正为失控的机器人守卫头疼，帮他干掉机器人后接着去古墓里寻找失窃的机器人部件，此外顺便寻找遗失圣器以及商人被盗的货物。刚进古墓立刻发现到处散落着机器人守卫残骸，穿过重重迷宫机关找到盗贼首领埃雷戈特（Ehregott），打败他审问得知有个叫达帕的人指使他偷窃机器守卫。做完所有古墓里分支任务后回到城中发现四处火起，马丁跑来报告城里的机器人守卫失控暴动，一路杀到市政厅发现议员们安然无恙，进入后厅传送门迎战这一系列阴谋的主使者达帕。摧毁防护罩能源柱击败高台上的达帕，捉住他后发现这位法师居然也是第十军团遗老，达帕设局破坏石桥城只为报当年团友们被驱逐屠杀之仇，主角可选择是将他交给石桥城议会吊死，还是永远拘禁在总会所中为军团效力。

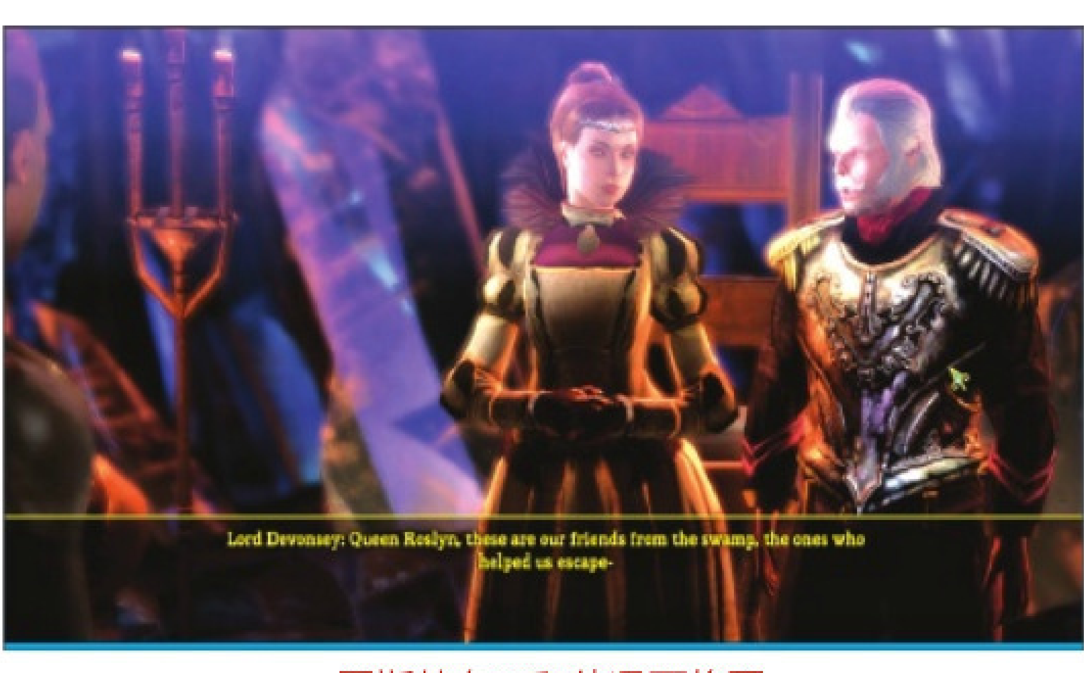
第三章

石桥城的议会投票通过了与第十军团结盟提案，主角返回总会所走传送门前往格利特德夫矿井增援。冒着密集炮火从雪山上下来，一名保皇党工兵告知3天前教会部队袭击了他们的营地，矿井后门眼看即将失守，他需要弹药才能轰塌矿井后门阻止敌方进攻。用工兵给的钥匙打开附近营门，夺回营地后找到弹药，操纵路边火炮（无互动图标，直接按E键）射塌矿井后门。敌人被成功堵住，但英雄们也无法进入矿井。破开冰水晶进入水帘洞后遇见隐士易卜生（Ibsen），他抱怨主角等人摧毁冰水晶弄坏了自己的住所前门，如果主角能帮忙修复，他可以指点一条进入矿井的秘道。摧毁附近3座散发紫光的石柱即可修复易卜生的住所前门，路上顺手解救被困的保皇党斥候。易卜生信守承诺给了主角一块指路石，临走前还可以帮助他铲除附近的恶魔王子。



在雪山上帮助保皇党夺回营地

沿着有白光石头的路即可进入矿洞，再次通过炮火轰击地段后折入洞中见到老熟人罗德里克和菲尼亚斯，交谈中得知教会军有异常凶悍的怪兽助战，菲尼亚斯说罗斯林女王坚持要和部队在一起，她邀请主角到深井区的临时宫廷会面。前方保皇党士兵提醒注意地面喷焰沟隙，触摸绝壁前的红色机关水晶可召唤移动石台，登上石台后再按E键即可启动。前进途中会见到一块巨大的浮空晶石，旁边的保皇党士兵称之为石梦。到临时宫廷见到德冯西将军和罗斯林女王，女王自称梦中有一位金发少年神仙告诉她敌人来袭以及3日后会有强援出现，鉴于先王抛弃第十军团导致国破家亡，罗斯林女王当即宣布从今往后誓与第十军团同舟共济。目前矿井中战局对保皇党极为不利，人数众多的教会军已挖开两处新隧道准备强攻矿井，必须想法阻止敌人进攻。



罗斯林女王和德冯西将军

匆匆赶来的菲尼亚斯恳求主角帮忙寻找12块矮人魔石，宫廷外的军官巴塞洛缪（Bartholomew）也请主角协助搜寻一支遗失的新型试

验步枪。所谓矮人魔石就是离开易卜生时沿途指路的那种白光石头，新型试验步枪在有炮火轰击和蜘蛛围攻的坑道深处，抵达那里需要启动红色机关水晶召唤高处的移动石台。按德冯西将军的吩咐先去前线坑道里找到罗德里克，他提议用黑火药包破坏敌人用于进攻的隧道。搜索附近找齐4包黑火药，击败敌方中尉后点燃矿车炸毁南区隧道，接着再去西区找齐另外4包黑火药炸毁西区隧道。在西区还会从罗德里克处接到打开3处机关解救被困保皇党军士兵的分支任务。炸毁西区隧道后乘浮空石台离开时会遭炮火轰击，此时一定要翻滚闪避，否则必受重创。大功告成后返回临时宫廷向女王禀报，德冯西将军却发现敌人在用哥布林钻地机挖掘深井区顶层，大家商量决定给敌人搞个盛大欢迎仪式，主角陪同菲尼亚斯爬到石梦晶体上将其暂时关闭，这块魔石是所有水晶排风扇的动力源泉，关闭它后矿井中的瓦斯气体会越积越多，如果再点燃剩下的黑火药将引发威力惊人的爆



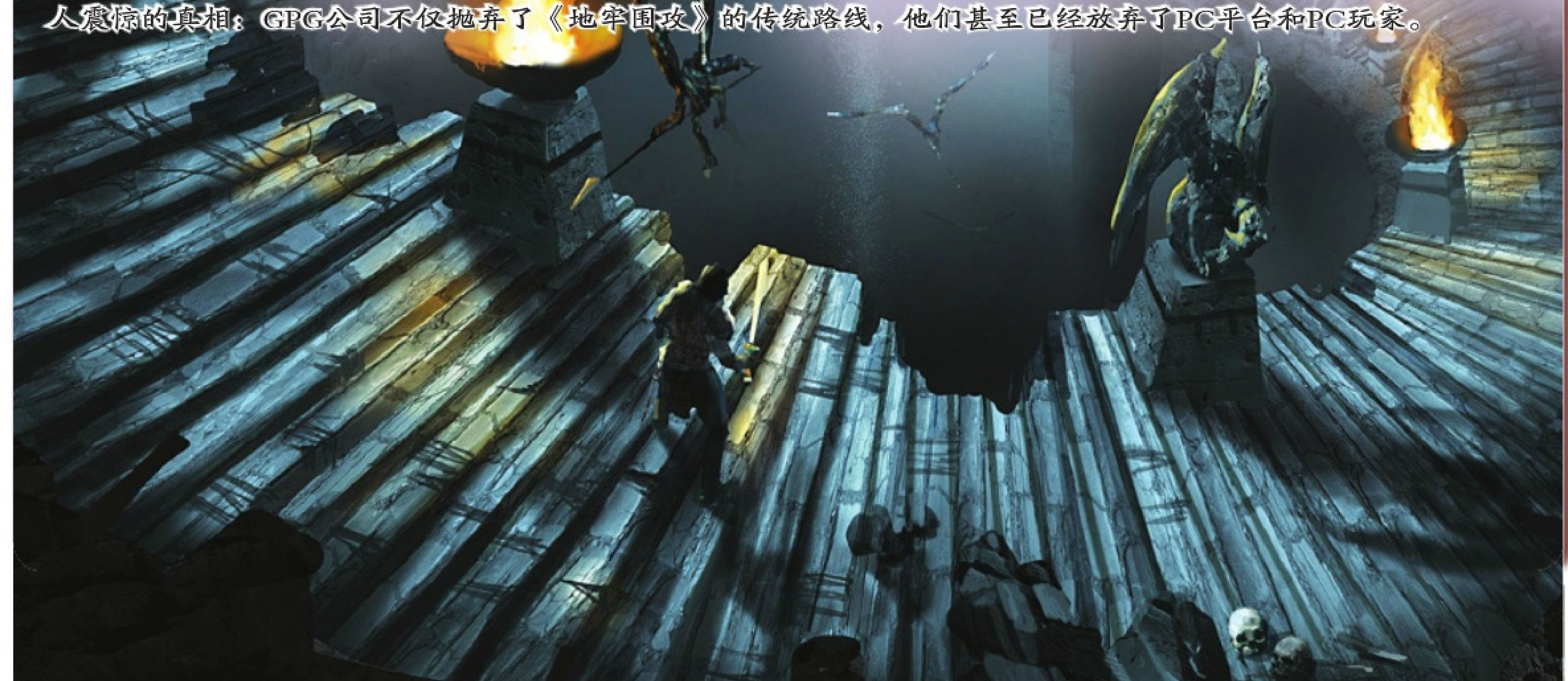
大战猛犸巨兽

评说 放弃经典特色，自甘落入俗套

对老一辈“地牢”玩家而言，《地牢围攻Ⅲ》是个彻头彻尾的悲剧。

业界怪才克里斯·泰勒苦心经营多年的战术小队设定已经灰飞烟灭，呈现在玩家眼前的是一款以格斗砍杀为主的ARPG，画面华丽操作流畅，但风格俗套至极。黑岛流的多元结局没能从根本上改变苍白乏力的剧情，刻意逢迎家用游戏机平台的操作习惯和菜单界面完全失去了PC游戏特有的深度，这不是《地牢围攻》，这款游戏应该叫《四英雄传奇》更合适。这样的作品在家用机上一抓一大把，不知GPG公司为何甘愿放弃自己的独家特色，在这个讲究个性品牌的年代居然随波逐流去跟风？原先有大票队友外加驮货骡子的冒险团被精简成只带个跟班出去捞世界的双人小组，双人就双人吧，还无法设定队友AI！以至于很多时候主角一倒，队友总会忙不迭地跑过来玩命复活，丝毫不顾身后Boss及其爪牙的火力齐射，最后大家一起完蛋。动作游戏以淋漓痛快的直观感受很容易吸引玩家，可是像老《地牢围攻》那样通过间接控制指挥战斗的RPG却是凤毛麟角，《地牢围攻Ⅱ》及其资料片《末日危城》推出后曾备受指责，但这种指责更多是针对开发者的水平，而非对游戏设定的批评，没想到战术小队、多种族职业、魔法卷轴系统等《地牢围攻》传统亮点居然在第三代作品中彻底消失，新的接班人摇身变成一款俗气华丽的动作RPG，GPG公司如此急功近利的搞法大有捡了芝麻丢掉西瓜之嫌。

如果抛开品牌传统之争，单就游戏性而言，《地牢围攻Ⅲ》的表现并不差。另起炉灶的战斗系统既保证了操作简便，同时又不乏花样变数，各种技能和魔法的视觉效果异常绚丽。格斗中相当讲究攻防节奏，绝非抡刀乱剁的狂点流，敌我招式往来颇有成就感。大多数玩家抱怨的操作缺陷主要源自优先考虑手柄的设计思路，打击手感差是因为键盘鼠标都没有震动效果，原本按PC习惯应该是侧移的A和D键也变成了视角旋转热键，这个变化使键盘鼠标玩家在需要高速机动的战斗中备感不适，侧向翻滚必须先旋转视角然后才能翻滚，不过换成手柄操作就没有这种问题，格挡防御状态下按手柄的上下左右键可以轻松实现所有方向的翻滚。不光翻滚，平时走路键鼠玩家也无法横向侧移，但手柄玩家就能做到。这些差异使手柄玩家的优势明显大于键鼠玩家，同时也揭示了另一个令人震惊的真相：GPG公司不仅抛弃了《地牢围攻》的传统路线，他们甚至已经放弃了PC平台和PC玩家。



炸。跟着路径光球乘浮空石台升到石梦晶体顶部，菲尼亚斯开始施法后身后不断刷出大量石傀儡，挡住它们直到菲尼亚斯施法完毕。接下来回到深井区，与罗德里克和德冯西将军交谈后来到矿坑底部阻挡涌入的教会大军，混战中女巫珍妮带着她的天使族随从出现，她声称当年第十军团大团长休·蒙特巴隆谋杀了老国王，珍妮其实是老国王和天使族妻子的女儿，论辈分现在的罗斯林女王还是她的远房侄女。无论是否相信珍妮的说法，主角都将迎战传说中的超级战兽——一只巨型猛犸。击败这头重型肉坦克后，保皇党军点燃黑火药桶引发矿井瓦斯大爆炸，女巫珍妮的教会军遭到沉重打击暂时无力进攻。

主角回到宫廷后质问真相，德冯西将军承认当时第十军团确实图谋推翻老国王。老国王其实是位人神共愤的暴君，他对第十军团的猜忌和敌视日趋浓厚，当时的大团长休·蒙特巴隆不得不先发制人，本来的计划是废黜老国王并让太子登基继位，不料这场政治斗争彻底失控，混战中老国王被杀。老国王的私生女、有天使族血统的女巫珍妮得知消息后勃然大怒，她随后所做的一切都是为了复仇并夺回属于父亲的帝国。善良的罗斯林女王请求主角，以后再遇到到珍妮一定不要伤害这位姑妈，因为珍妮不仅是拥有先王血统的皇室成员，如果没有她帝国东部的各方势力必将陷入混乱。



第四章

在罗德里克的护送下，主角从传送门返回石桥城总会所。奥多得知珍妮的身世后仍然下令继续进攻，老头认为只要尽快干掉女巫，当年的一切都会成为无人知晓的秘密，第十军团也不会背上弑君者罪名，但旁边的马丁明确表示反对这种欺诈做法。珍妮的残部龟缩于坚不可摧的阿祖奈特峰要塞，要攻破那里少不了石桥城机器人部队帮忙。主角到市政厅说服议员们下令出兵，石桥城机器人大军逼近群山与忠于珍妮的阿祖奈特狂热者展开激战，以主角为首的第十军团勇士们从侧面摸上要塞，前面如果没有处死天使族的雷嘉妮，她会带着一位姐妹在城堡门口等候主角。交谈中得知珍妮的母亲原本是天使族大当家，母亲死后珍妮继承了领导者的位置。但最近她自称听到造物神的声音，而且又在捣鼓某件所谓的造物神之种，雷嘉妮担忧这位大姐大神智错乱，她通过自身经历已经明白第十军团的勇士们并非邪魔妖孽，于是前来投诚也算为姐妹们寻条后路。得到不杀的许诺后，雷嘉妮透露珍妮已在要塞中设下埋伏，必须干掉战争和复仇两位女天使才能开启狂热者圣殿（Chancel）的大门。先去西塔区干掉战争天使，然后去东塔区解决复仇天使，杀入打开的圣殿大门与珍妮及其爪牙先后展开3次决战。在要塞最高处的圣慰塔顶，珍妮化身为天使火女仍然未能挽回失败命运，她宣称要借助已故母亲的力量复活造物神卷土重来，说完溜之大吉逃往哀伤原野。



需要多次反复击败珍妮

此时要塞外面的战斗已经结束，马丁带领的机器人军团消灭了所有负隅顽抗的狂热者，以雷嘉妮为首的天使族也弃暗投明，虽然大局已定，但元凶珍妮却尚未落网。主角等人乘升降平台直接来到地下室，这里有道传送门通向鸦溪村附近的第十军团分会所，刚出去就见到惊慌失措的军团商人阿曼德，原来整个山谷中突然天降陨石火雨，一派末日毁灭之相。

主角先护送阿曼德和拉扎尔绕开火区进入传送门逃生，然后用阿曼德给的钥匙打开后门，经过东部森林来到哀伤原野，一路上火陨女妖和四臂女妖等强力小怪多如牛毛，最后金发少年大仙再度现身警告前面极度危险，这次珍妮不仅有亡灵天使和四臂女妖助战，她还利用圣种复活了上古造物神。主角等人不畏艰险继续前进，终于在河边撞上珍妮召唤的腐朽造物神，这只巨大的老树精虽然无法移动，但能召唤四臂女妖等小怪，远程攻击手段多，杀伤力也高，初期只有当它伸出手臂抓抠地面时才能贴近攻击，因此主角如果是近战职业会比较吃力，建议队友也别选卢卡斯。打掉半血后，腐朽造物神失去一只手臂，但它会变得更疯狂，轮番召唤更多小怪，主角消灭所有小怪后还要躲开Boss的火焰喷息扫射，然后这家伙会暂时晕倒在河滩上，这是唯一的攻击机会，所有大技绝招玩命狠放，如此循环多次后终于将其击败。

抓住珍妮后，金发少年大仙出来指点江山，刚才那个所谓的造物神只是个徒有其表的腐朽躯壳，珍妮为报父仇擅自召唤底细不明的黑暗力量已破坏了自然和谐之道。接下来主角要裁决珍妮的命运，是杀是放全看自己喜好。通关过后还有很长的结局画面交代游戏中出现过的重要村镇、人物和势力派别的未来，也就是说，主角从头到尾作出的各种选择将导致最终结局的千变万化。P



最后的腐朽造物神

林晓：不止一次地想过：如果回到古代，我能做些什么。也许会被人推举为神人，改写历史；抑或是被当作敌国奸细，被折磨得痛不欲生；又或者是做个平民百姓，每日脸朝黄土背朝天。这篇小说的背景来自于《七朝争霸》，且看这位“穿越者”的解决将会如何。



长平野望（上）

■深圳 水木南萧

获救

17岁的赵铭酷爱玩游戏，自从老爹为他买了大学名额后，就有了更多的时间玩耍，近来接触一款网页策略游戏《七朝争霸》，废寝忘食地沉浸在几个朝代的无休止战争中，从兵马训练，战阵布防，到钱粮征募，玩得不亦乐乎，并且逐渐精熟了规则。作息被打乱的他，倒下就睡着，而这次一觉醒来，却发现有些不对劲，四周漆黑一片，使劲用手一拨，推开身上的几个箩筐，一下子天光大亮，周围的景象像极了影视城里的古代大街，静静幽幽，只有一些小商铺。只是没有历史知识的他，无法确认这些建筑所属的朝代。

“这小伙子是谁家的？”赵铭正在纳闷，一个依旧是古装打扮卖菜的老大娘，用近似于广东客家方言的语言随口问道，也得亏赵铭是广东人，熟悉三大方言，但他不知道怎么回答，“对不起，打扰了你们拍戏？”似乎转过一圈也没看到一台摄影机。

“你躲这里作甚呀，想偷东西？”和大娘和善的外表不同，她一下子就愤怒起来。“看你打扮的样子，是不是秦国派来的奸细？你说话！”说着她扔掉手中的菜，冲上来就是一抓，一扭，赵铭宅的太久了，身子骨软弱，一下就被制服。围观的人适时的聚集起来。



“何人阻路？”就在围观的人急剧靠拢在菜摊的时候，后边有人大声呵斥道。

周围安静下来，偶尔一两声犬吠，接着让开一条路来，眼见得两头棕红色的骏马健步走来。

“这些会有人来处理的，我们现在去见王上！”赵铭顺着这个强悍中透出沧桑的声音看去，是一个身高中上肩膀宽阔的男人，凝重的盔甲，背着光，挡住了太阳，看不见脸。

“父亲大人，此人的衣着我等从未见过，很是蹊跷，儿想……”旁边一个年轻的声音，穿着同种中号的盔甲应声，话说到一半却咽下。他的父亲没有和他再多说一句，已经纵马走远。而他并未听从父亲，而是翻身下马，面对赵铭。

“你姓什么？”

“我我我叫赵铭。”

“原来是国姓。”

国姓？什么意思？这个国家姓赵，莫非——。赵铭感觉脑袋好像被狠狠砸了一下，一下子明白过来，难道自己穿越了，最不可信又最讨厌的东西，怎么办，按理说这下可是回不去了，搞不好会被这群人给干掉。这是什么朝代？可惜游戏里中没有叫做“赵”的国家啊。赵铭所认识的历史，就是其中所描述的几个朝代，而且认定其是依次传承。

“我没见过你这种穿着，而且你说话和我们的一些语音也不一样，但

大概也能听懂。你是什么人？”年轻人的面孔显现出来，典型的蒙古人种脸，相较之铠甲，没有什么威严可言。

“让，让我想想。”赵铭脑子算比较聪明的，终于回过神来，“这是我自己设计的。自己做的，我们家在山里面，家里的狗跑丢了，出来找狗，晚上就睡在这里了。”

“你是说你找狗，你家在山里，现在迷路了？”

“正是，我也没有什么地方可以去，家里就是我一个人。敢问——将军你叫什么。”

“末将而已，算不上什么将军，和你同姓，单名一个括字。”接着他转身对随从说，“带上他，给他一套战甲。”

口舌

来不及思考穿越这件事的合理性，赵铭已经被几个人捉手捉脚硬生生的给套上一套盔甲，压得他举步维艰。紧接着，他骑上了一匹马，准确地说，是趴上。十多人的队伍顺着大路径直走进一所看上去比周遭房屋都要巨大的处所。

赵括本来自行进入厅堂，突然又转头回来，冲着赵铭说：“你跟着我，不要多话。”赵铭是个少言寡语，表面冷漠内心火热的人，这正合他意思。他逐渐适应了战甲的重量，跟随着赵括进了大厅。

大厅依然是难以辨认的古代风格，上边坐着刚好是之前遇到的赵括的父亲，另外的几位则是文臣打扮——明显没有盔甲。

“现在的粮食不知道还能维持多久？”其中一个文臣说。

“高平一带，已经着手准备屯田，或可相抗。”另个文臣说道。

赵括两人进来站在一边，他们的对话就停止了。

“那么，我们就此告辞，不过还是希望赵奢将军能再次出山。”他们说着就往外退，赵奢起身相送。

“赵国有廉颇将军固守，金汤之城，不惧强秦。”赵奢说道。

送完，赵奢继续坐在自己的位置上喝茶。

“你有什么想法？”赵奢斜眼看着赵括问道。

“孩儿以为，强秦不断蚕食山东诸国，吞并中原之心，昭然若示。不管那些文臣献出多少地，都无法阻止这个国家。机会这东西他们有，我们也有。我们的军队战力不敢说是第一，至少也能与之相争。将军如父亲、廉颇，更是稳中有攻，但是真的不能再拖，想必大王也知国内粮食已经不敷供应，而秦国却有源源不断来自原来魏国韩国的粮草辎重，而我们无论怎样去游说各国来支援，防止他一国独大已然来不及，更不知道有多少各国权臣已被秦朝的交往政策所打动，可以说，只是用金钱和美色打动的。请问父亲大人，我不知道那些打算一直守下去保存实力的人是怎么想的，还是受到了——什么影响？”

赵奢拍案吼道：“你在炫耀什么！”此人的自尊心极强，完全容不得比自己强悍的人的存在，更不可能认为自己的孩子比自己更勇猛。

“啪啪啪。”击掌声从门口响起，赵王便服踏入大厅，众人行礼。“赵有贤能，父奢子括。”他说，“作为一个即将领兵的将领，能句句都戳在寡人的心窝，实在将门虎子，天降奇才。”

“我还想继续分析，秦人之外交政策绝对是一等一的实力，他贿赂了除赵国之外的其他国家，现在只对赵国用兵，而其他国家也不会再来相救，他想一统中原，必要灭赵。若非我国军事实力相当，他国亦不敢抗秦。我们与其一再退让，想以此来避免不可能避免的战争，还不如早做准备，与之决一死战；而只知避祸的想法，定会让秦国得寸进尺，养精蓄锐。已经有了巴蜀粮仓的秦国只会一年年的强大，而我们即便接手了上党，经济实力也与其相差太远。这场战争，只能一拼，我们鼓足勇气一拼，不问结果，大王只要做好相应的准备就好了。”赵括说道。

“你有什么把握呢？”赵王问。

“赵国的骑兵能与胡人相抗，最简单的就是用平原战，动用我们最有力的骑兵，分步诱敌杀掉有生力量……”

“放屁！”赵括的母亲冲了出来，一把揪住他的耳朵就往屋子里拖。“他只会念书，我们本来只想让他做文官，但他却整日的幻想为将。”

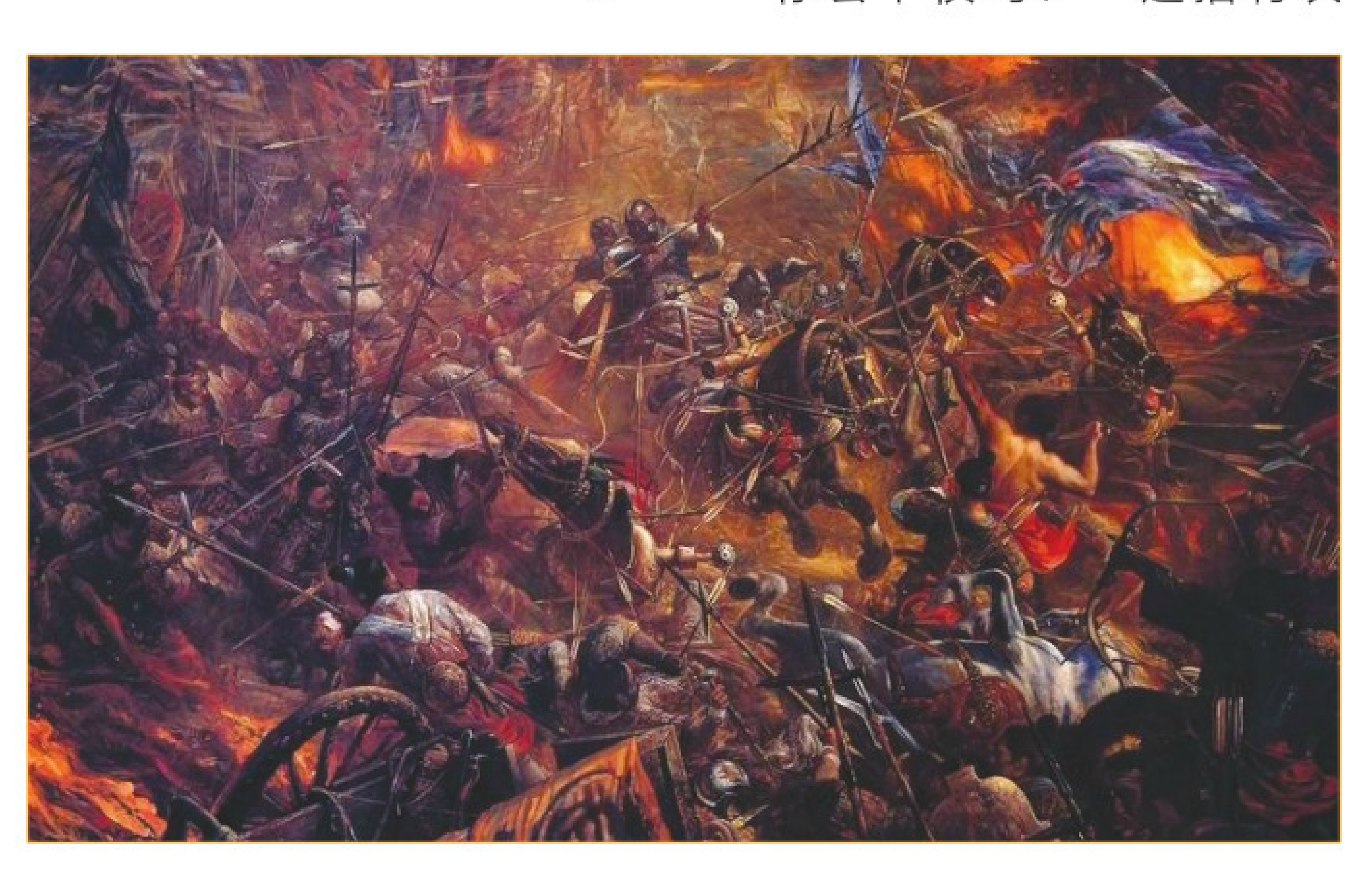
赵王微笑：“我觉得他说的很有道理啊。”

“让大王见笑了，他可不像他父亲那样有魄力、定力和耐力。他从来都是三分钟热度，对所谓的战争一窍不通，只会口头上的功夫。”

赵王笑着看着赵母把赵括拖进房间，赵铭也不再能了解里面的状况。不久后赵王就离开了赵府。

这个月内，赵括被赵母锁在屋子里。赵铭被派去送饭，他随遇而安的性格让他已经融入了这个朝代的这个家庭。

“你会下棋吗？”赵括有次



问道。

“会。”赵铭回答。他从来就对业余的事物感兴趣，对学业相当的讨厌。

“看样子还是个高手。”第十局后的比分是五比五。而此时已经是第三天中午，旁边放了馊掉几日的饭菜。

“给我带个消息如何？”赵括问。“没有一个人认为我能成事。既然觉得我不行，那么就别让我读那么多书，既然你把路都铺平了，我只用当一个纨绔子弟就好了。我的确在努力地读书，构建我自己的想法。没有人支持我，父母只觉得我嘴上花哨！”

这是赵铭头一次看到冷静的赵括发脾气，他从来都是心平气和地确定目标分析情况，讲明优劣势。只是赵奢的脾气十足，稍微有不顺他意思的话，便会皱起眉头，强忍着怒火听完之后，就会爆发。而赵氏夫妇都认为这个儿子并非是什么将才，只是口舌利索。

赵铭一口答应，这几场棋艺的较量让他们惺惺相惜。而这段独白，更是让他觉得说到了自己的心事。

这个消息是带给赵王的。那是一个被咬过一口的苹果。

半个月后，赵奢得到消息，赵王下令换将，让赵括代替抵抗秦军三年的廉颇为主将。此令一出朝野震惊。

而当赵母想控制住赵括，再次上见赵王时。赵括已经在赵铭的帮助下，破窗逃出那个关了他28年的府邸，那只鸟笼。赵铭突然想要流泪，他知道赵括想要证明，自己是有用的。

换将

从邯郸到上党再到高平关，也就是赵军守军的最外围营地，他们到达廉颇所驻扎的军营时，已经又是半个月过去。途中两人累死了十匹战马，到的时候已经衣衫湿透，精力乏惫。

然而此时他们探知，换将的王令还未到达。晚上，他们睡在大帐中，同卧同眠。

赵括依然止不住自己想要表达的欲望：“其实我很想一个人过来这里作战。那个人叫作李牧。什么叫做将领，我举个例子给你听，单打独斗厉害的人，只能算做勇将，但是一群人围上来，砍手砍脚一起上，后边还有弓箭射，那他也是死路一条。而将领，必须得会指挥其他人作战，赢得胜利。试想一下，你指挥十个人的战斗，你已经是个十夫长了，对面来的也是十个人，这时候你可能会想到诱敌包抄，这群人又恰好是你的铁哥们死党，都听你的，打起来也拼命，说不定你就赢了。而当这个人数扩大十倍呢？你是不是有信心能让这群人听你的，他们打的时候又是不是拼命呢？从什么时间开始包抄呢？当你领军千人、万人时，这些人每个人散发出来的气势已经极具震撼力，你能否控制住让这股气势统一，让一只从他们上空飞过的猎鹰也能被震慑而掉下来？当战斗在崎岖不平的地区，你统领十万军队，你能做些什么？兵卒们厮杀的血液溅到你的脸上，断肢开始在天空中飞舞，血腥味弥漫在空气中，你是会兴奋还是会恐惧还是会冷静地继续甲坤之阵，前赴后继？而李牧，有这样的能力和气质。在他还是一个牧羊者的时候，就知道在被狼群追赶的时候，哪些是该被狠狠地舍弃的……”说得赵铭心驰神往，不多时，赵括累得睡着了。

当换将令抵达大营时，廉颇的脸色难看到了极点。

“廉将军。”赵括叫了一声。

廉颇为人冲动，一想到当年服侍自己的副将，现如今要代替自己成为主帅，而自己更因为一些莫须有的原因被撤下官职，一时怒从心头起，一掌击碎了木案，吓得赵铭一哆嗦。廉颇不善言辞，并不多说话，从头到尾只说了一句话：

“莫要轻敌！”

“括，敬受教，老师。”赵括后来告诉赵铭，他曾经在廉颇手下当了几年的副将，对于长平一带的军事部署，军队能力了如指掌，各种战争经验的累积都是从廉颇麾下学到的。从某种意义上来说，廉颇，就是他的老师。

赵括一直没再抬头，作揖行礼，直到赵铭把他扶起来。大帐里只剩下他两人，和陈旧的虎符帅印。

“新的时代就要到来！”赵括按捺不住地说了一句，这种心情，赵铭已经完全能够了解，他们，都压抑了太久。



新将

新将上任也是三把火，整个防卫体系的将领大动。士气似乎在一段时间猛的提升。士兵们知道可能不需要再这么等下去，甚至连赵铭都感觉到，也许在不久的将来，就有一场战斗到来，释放大家这种怒火。

“我不管你从何而来，我只知道，你姓赵、披赵甲，拿着赵国百姓上缴的税赋作为俸禄，希望你能有所担当。我觉得我没有看错人。

从见到你那一刻起，我就觉得你的内在十分强大，是有能力的人，更有一种亲切感，让我觉得你如弟兄一般，手足不分。”

赵括的眼神充斥着鼓励，言语中全是激励带来的动力。赵铭一下子就激动起来。长久以来他只是宅在屋里，从未与外人面对面地沟通，既容易怀疑，也容易轻信，感情并不稳定，这时听到这样的话，立时感动至极。

“我学过一些东西，但是不知道对我们的战斗有没有用。”

赵铭在游戏中学会了几种阵法，现在很适合所谓的十人小队自救，他把简单的仙启阵，月灵阵，楔形阵画在地上。

赵括看后，一言不发，突然一拳打在赵铭身上，“吾弟，真不知道，你有如此才学，这些阵法都仅仅是我听先辈口传过而已，今天居然能看到真迹，还有演示的过程。”他说了一番感动的话，然后就如何将步兵战阵和骑兵战争相结合的问题，再和赵铭细说，赵铭一时之间茅塞顿开，脑袋里出现了很多想法。他以为自己只会照搬照抄，现在一下子就呆了。

“别忘了，你也姓赵，赵家，可没有孬种！你能行！”赵括和他父亲不同，会鼓励而不是讽刺。

“不知道为什么，我感觉你是一面镜子，所以很多话我都和你说。”赵括说，“这场仗很硬，我告诉你我之前做了些什么事，常规的来说，军训、探子、高级的地形勘察员和测绘地图的高手，战阵布局我都烂熟在心里，可是我告诉你，这一仗，我们真的很难赢。”

赵铭疑惑，“你的战阵演练我看过，在多种地形下，都具备优势，骑兵能居高临下而攻，步兵能以一当十，战车是改造的对象，又重又没有攻击力。”

“其实我主在执意让我为将时，我已经知道，这场战斗纯粹就是一拼死活，七十五万的秦军，他们也没有小觑我们，打我们三十多万。”

赵铭忽然一下子头脑清明起来，虽然他没什么古代历史知识，但是近代史还是知道很多。这个时候的赵国和秦国，就如当年的苏美，双方的枪杆子都很硬，这样比较的就是整体的经济实力，而最终前苏联被拖垮了。如此看来，如果赵国不决一死战，将来也一定会被庞大的军队给拖垮。前苏联垮了美国却不会占领，但是赵国垮了秦国定当笑纳。

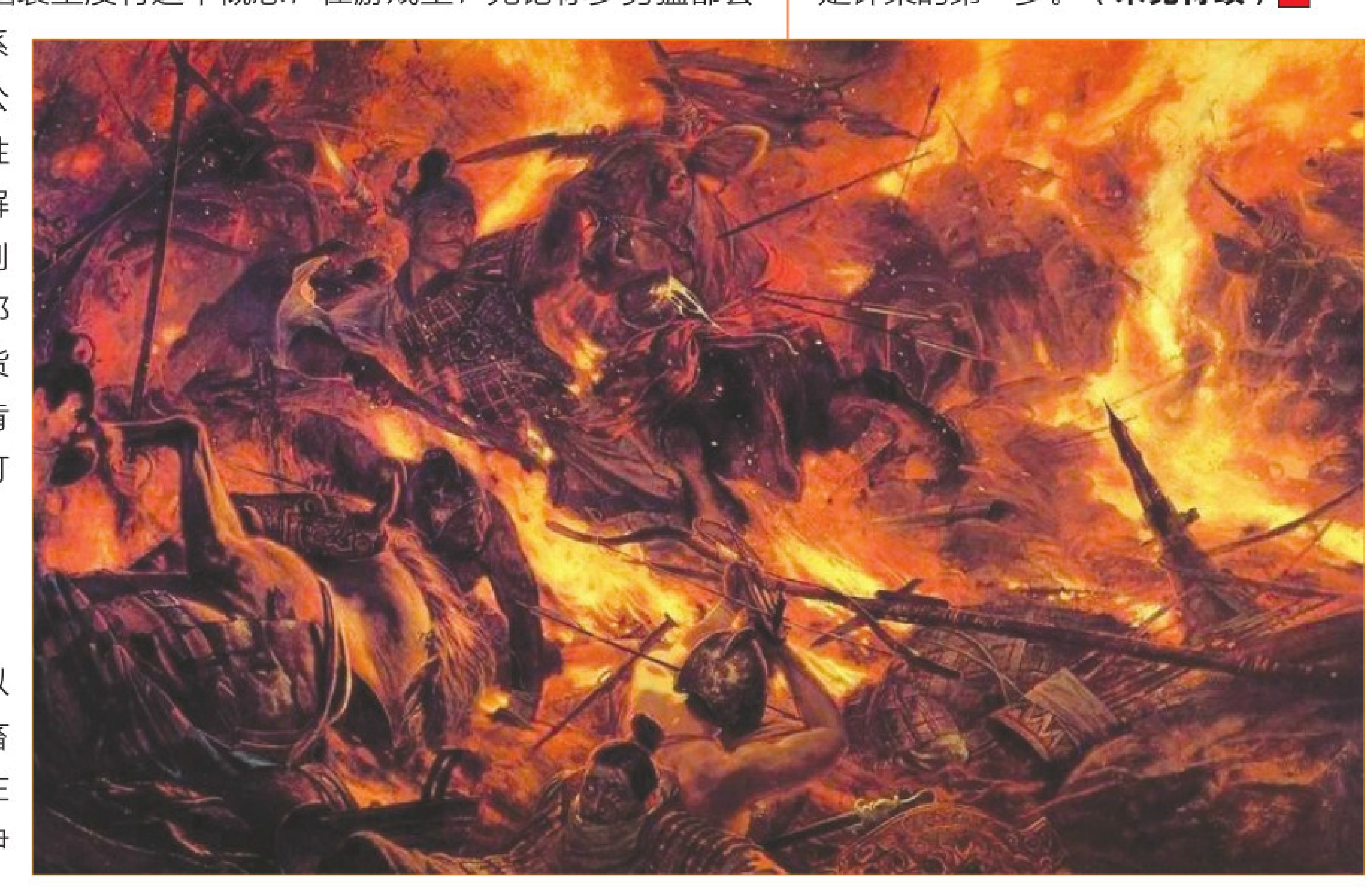
“我只是在奇怪，为什么秦不用白起。”

“白起？”赵铭又迷茫了。

“你连他都不知道？他有个简单的绰号，叫做战神，所谓战无不胜。”

“战无不胜？”赵铭脑袋里没有这个概念，在游戏里，无论你多勇猛都会有比你更强的人，有一种系统可以把胜败双方的名字公示给众人。假如你永远是胜利的一方，只能有两个解释，一个是外挂，而另个则是你是个杀小号的货。“那我也简单地说，搞不好这货是专门挑着打，防守战是肯定不上，也绝对不会以少打多玩个性。你不用怕他！”

“他还有一个名字，叫做人屠。传说他的军中以饮血为乐，最初只是生饮畜血，到后来不能满足，在战争中斩敌首喝人血。伊阙之战，他的军队不但打败了韩魏联军，还将二十四万敌军的人头献给他作为礼物。其实，战争中没有那么多军人，很多都是老弱百姓，结果也被他的军队拿来邀功。”



“原来这就是为什么所有的人都怕秦国，不肯做秦国的百姓的原因！”赵铭恍然。

“那倒不是，秦有秦的法度，奖罚分明，这对于一些志向明确的人来说是很好的契机，但是有些人乐安天命，日子过得漫无目的，愿意守着良田炕头不思进取。秦朝自认是上等民族，秦兵也耐苦战，但是一旦战胜，只怕会生灵涂炭。”赵括忽然压低声音，“其实并不一定如此，我们现有的官位、爵位，都是在本国百姓的基础上拥有的，就算是赵王，失去了他的土地百姓后，他就不再是那个赵王。他若不是赵王，这些文武官员，只怕也要重新洗牌。”

“当然还有一批人为了国家的荣誉而战，比如将军你！”赵铭激昂的说道。他虽然各科知识不足，但是受到爱国的道德的教育却是牢记在心。

“不用说这些话。现在有你的战阵，和我的思路，只要我们能贯彻下去，机会抓住了，也许赌上一回大的，也能赢。我们马上开始培养军队。”

赵括挂帅后的第二个星期，赵军迎来了第一场战斗，却让首次作战的赵铭作为主将。而他并不知道，这只是计策的第一步。（**未完待续**）

软盘生活/深度游戏

零零碎碎对国产RPG的各种……

■软粉 liquid_skin

其实真的不知道要怎么写这个题目。

我喜欢故事，一个天马行空的传说也好，一个扎根于历史血脉的典故也罢。我喜欢看一幕幕悲欢离合在面前上演，里面可以有大漠狂沙白衣铁骑男儿豪情血洒四方一将功成万骨枯 ，里面还能有烟雨江南红袖素手婆娑女子柔情似水红颜刹那弹指老。可以是任侠的剑客，青衫磊落，踏遍天下结交四海豪杰；可以是才情的文士，笔下乾坤，泛舟七海毕集无双风雅。

这里就不得不提到国产RPG最突出的特色：故事性。

游戏的开始，你可以是一个野人，可以是一个山贼，可以是一个王族之后。你可能有各种各样的身份，我们可以不去管“你”究竟是个什么来头，我们注意的是“你”将要经历什么。

每一部国产RPG我们都会跟随主角经历各种各样事。然后随着时间流逝，这些事件最后明朗地指向结局的方向。字幕终了的时候，一个完整的故事嵌进你的脑海。我喜欢这样，像是大梦一场，和那虚拟的角色同喜同悲，同醉同狂。

但是，一个问题出现了：代入感。

说到这里，我很怀念一款作品：《月影传说》。相比于现在的无策略无变数无技巧的回合制来讲，当初杨影枫“帅锅”的战斗方式要更吸引我。我并不是反对回合制，但是在现在的RPG里面我看不出什么选择。涉及到战斗模式就要牵连到角色的养成，但国产RPG中玩家能插手角色发展的地方实在是屈指可数。

为什么越到现在越感觉是游戏剧情在玩我？涉及到代入感的另外一点来了：剧情选择。人的未来有各种的不可预知。不论是现实还是虚拟，无时无刻不在面临选择。而现在，貌似只会影响你最后与哪个女子携手终老。

一款好的RPG应该能让我们从主角的角度去体验不一样的人生，游戏中细微的选择影响到最终的归路。现在我看着一款游戏的单线剧情静待结局，其实选择的力量应该是能改变他在游戏中的一生。

以前玩金庸群侠传的时候，看到那种不同的剧情分路，我幻想着：以后的RPG会不会变成一个全3D的真实故事啊……原来的我怎么都不会想到，国产的现状竟会如此。想起了原来2D的画面，虽然通关往往只有几张CG，一段文字。但，那个追寻的过程，是如此的美好。（**软粉** songsongxc）

我对国产RPG所知甚少，玩得也很少，所以这位哥在帖子中所说的苦恼和纠结对我这样的人来说是完全不存在的，因为与他相比，他是老玩家，我是轻玩家，他都打穿了，我也就是知道一点而已，所以我认为他感觉代入感下降，结局落于俗套的原因就是国产RPG玩的太多太投入了，而对于我这样的来说，这些并不会感觉有什么不好的。（**网友** 老Y）

快评

7月下旬刊真的是一个的惊喜，随刊赠送的《仙剑奇侠传五》光盘实在是帮了我的大忙。因为在合租房里用小水管上网下载大容量游戏是一件非常折磨人的事情。而更大的惊喜在于封二，莫非还要送礼？哈哈，那可就真算得上是“大软暑期大礼包”了。（**网友** pipeworm）

看了这期的专栏评述关于语言文字规范的那篇文章，觉得语言跟生物类似，都会进化发展。网络的兴起加快了一些生造字词的传播，催生了一系列“XX体”。“网语”也促进了语言的发展，只是我们需要从中把不合适的去掉而已。（**网友** rain）

林晓：我们的初衷就是在于帮助因为种种原因而无法及时获得“仙剑五”游戏安装程序的读者更方便的玩到游戏。当然，以后我们也会继续随刊赠送这类游戏光盘。你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你可以Email给我：linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信告诉我：北京市100143信箱103分箱 读编往来栏目，邮编：100143



编辑部的故事

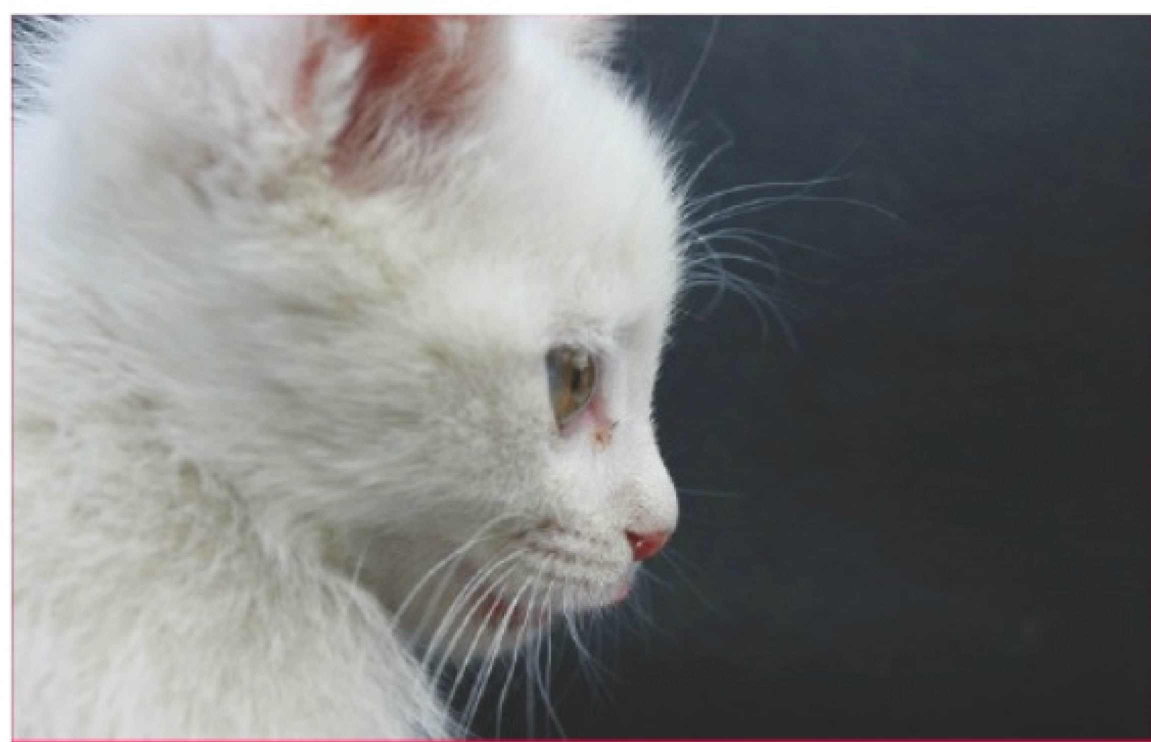
林晓：68号院的生物多样性是毋庸置疑的，除了水里游的，其他天上飞的地上跑的全部都有，比如那被我们好心的美编GG收养的小白猫。几个月过去了，我们的猫咪小白成长到什么样了呢？请听美编GG为我们细细道来。

小白成长记（一）

说到小白啊，这小家伙真是“真猫不露相”。别看它初到编辑部时那一副脏兮兮又惹人怜的模样，其实它的内在可是很“霸气”的哦。

看，这是刚到家那天洗完澡的模样。先不说洗干净后这一身漂漂亮亮的衣装，这眼神就已经让人想忍不住把它抱在怀里。





猫咪是很爱干净的。这不，第二天就跑到天台上舒舒服服地晒太阳。

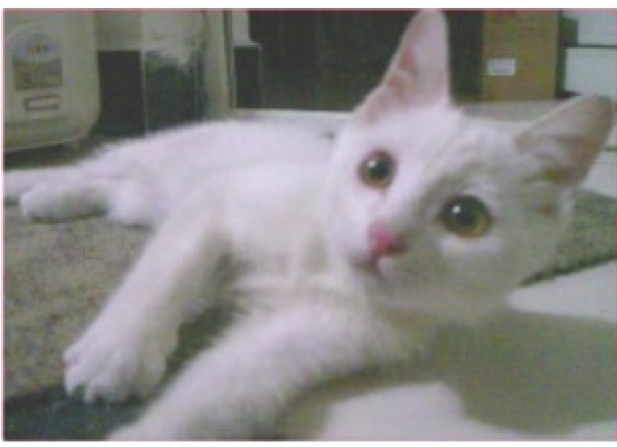


据说猫狗之间水火不容是因为对“摇尾巴”的理解不同。于是，当小白看见我家小狗之后就有了如此生动的面部表情。



你敢吓我，看这下你上不来了吧？

现在的小白可就水灵多了。可是，它的本性已开始显露：吃得肚子滚圆，还上窜下跳，逢人就惹。见你手指一动，它就蹭过来抓你。脚趾头也不能动，否则就会扑过来。它谁都不怕，见谁都去欺负。





上窜下跳还不忘回头一瞥：看什么看？



为什么这“渔网”里没有鱼？！

小白成长记发布后，众编辑评价如下：

美编GG：欢迎大家给我的小白作出评价！

Sting：这小家伙，看不出来啊，挺会惹事的。美编GG辛苦了。

美编MM：好可爱的小家伙，我后悔没抱回家了。

8神经：其实我想到了一个游戏：《阿猫阿狗》。

fly：长多大了呀？体重如何？

坏香橙：看这肉球似的，想必轻不了吧。

suki：什么时候带来跟大家见见面啊。

Cross：记得猫得打疫苗的吧？P

林晓在线

林晓： 暑假已经过半。这个暑假的开始，是《仙剑奇侠传五》的期待，是《魔兽世界：大灾变》的兴奋，还有《变形金刚3》的狂欢……在这炎炎夏日，花几个小时神游蜀山，魂飞艾泽拉斯，或者研究汽车人的前世今生，与此时此刻此地的自己暂时隔绝，去感受经历另一时空间的悲欢离合，这是一种幸福还是一种麻醉？

然而，再狂热的游戏迷也要吃要喝，要一个安稳的房间放置自己驿动的心。没有现实生活，又怎能被虚拟的幻象引发共鸣。

下面这封读者来信，是游戏后的感受，然而没有历史知识的沉淀，这些感受会无处触发。我希望，我们都有更多的文化知识积累，能够去欣赏和体验更多美好的事物。

陈留——怀念一座从没去过的城市

■四川 戈衣

对陈留的认知来自《三国志11》。在这款经典的策略游戏中，玩家可以选择任意角色，任意城池，在三国的任何一个阶段开始征伐天下之旅。

我上手时玩的是曹操起兵的剧本，手中仅有小城陈留，它的处境显然无法令人乐观：向西过了虎牢关是洛阳，董卓挟献帝居于此，还有最强武将吕布；向北是官渡港，其北广大地区多为袁氏所占，想到不久后以少对多的官渡之战我就心惊；向东是小沛，要提防刘备崛起；东北是濮阳，易守难攻；唯一省心的是西南的许昌，空城一座。

我开始疯狂搞内政建设。陈留的可开发度在游戏里处于中等，既不像长安洛阳那样富裕，也不似小沛新野那般寒瘠。曹操手下人才颇多，用起来也很愉快。为了挖到许昌的郭嘉，我派了一小队人马去占许昌，路过虎牢关，吕布觉察到敌情，出关一路追打，直打得我方鬼哭狼嚎。城建正渐入佳境，董卓派兵多路来袭，很快城破人亡。

我重新开始，这次学乖，派了运输队，沿着小路狂奔，在不惊动吕布的情况下，偷偷占许昌，收郭嘉，拜作军师。两城同时打理，人手不足，我又把许昌的官吏统统调回陈留，开始搞城建，再次面临四面受敌的窘迫境况。

朋友听了笑得喷茶，说：“你看陈留的地理位置，东西广袤难设防，北有港口常被骚扰，城又小人口容量又小，不如搬去许昌，地大物博。董卓打你的必经之路那么狭窄，一旦堵上就可安心建设。再过一阵子董卓就携天子出逃，洛阳不费一兵一卒便可拿下。”

她是洛阳人，所以接着说：“等拿下我们洛阳就更好了，西边函谷关东边虎牢关，别人怎么都进不来，我们洛阳搞发展是最好的。”

我如何不知陈留不如许昌，更加不如洛阳，但我竟有了农民式的对土地的依恋，壮士扼腕状死抱着陈留不放。

陈留是战国初强魏国的都城，富丽堂皇、雄视当世，先秦情结令我对它心向往之，但这不是原因。

当然也不是为了刘协。《演艺》里载，董卓追少帝，刘协质问其是保是劫，听闻是保驾，便喝令他下马行礼，又好言安抚，言无一失——好一个软硬皆施、七窍玲珑的陈留王！然而这光芒只得一次，董卓立他做了新帝，从此是失去自由的笼中鸟，自尊全无的掌上花。

大概是因为念旧吧。

这真是可笑，要如何去怀念一座从没去过的城市？

我去西安，被烈日晒得浑身发红；去洛阳，对着轻慢拒开的牡丹迎风落泪；去开封，在找不到住处的夜晚拖着行李满街乱窜；去南京，赶上了众多景点的休整。

但这不影响我被兵马俑震慑得哑口无言、在烈日下的明城墙傻傻走上三小时；不影响我对水席啧啧称奇，在龙门石窟满心欢喜；不影响我在夜市大快朵颐，在东京铁塔流连忘返；不影响我每晚游荡在秦淮河夫子庙、对尹记汤包念念不忘。

我去过那么多美好的地方，却如此怀念一个没有去过的地方。

就像是刻在心里的朱砂痣，抚在眉间的白月光。

让我们把眼光投向公元2世纪。

陈留是曹魏霸业开始的地方，曹操变卖家产，于此起兵，夏侯惇、夏侯渊、曹仁、曹洪、李典纷纷来奔。乱世中一个小人物的野心和义胆，加速了一个新时代的到来。

我毫不怀疑曹操对陈留的特殊感情。

玩《三国志11》到后期，统一在即，手下文武人才济济一堂，天下豪杰尽入我手，军师是智商最高的诸葛亮，他摇着扇子，在一个冬天优雅地向我预言了郭嘉的死亡。

我在那一刻忽然失去了继续游戏的动力。

陈留，或者郭嘉，都是为梦想奋斗初期陪在身边的一些事物。也许并不是最出色的，也不是最适合的，但是看着你一点点成熟、陪着你一步步成长。陈是一个充满了陈旧意味的字眼，我们说陈腐，说陈迹，说要推陈出新，恨不得把一切老旧而无用的事物通通清理。但这个城市是多么固执和不合时宜，陈留，竟要把别人不屑一顾的陈旧都留在此处。

曹操墓的判断标准之一便是，墓主人以邺城为势力中心。我不是曹操，但如果我是他，我愿意永远躺在陈留的怀抱里。P



心情随笔

启程

■本刊编辑部 bluesky

踏上北上的列车时，脑子里还闪过一丝犹豫：独自离家北漂，面对新的环境、新的同事等等的一切，我能做好吗？列车已经驶出，就算后悔也已经必须去面对。不过，人生总是得不断地挑战新事物，适应新环境。就像曾经听说的那样：人的适应能力是极强的，除非是你自己放弃，否则一定能够适应并且生存下来。旅程才刚开始，此时就轻言放弃也就跟所谓的“脑残”差不了多少了。与其担心未来还无法确定的事情，不如先平复心情，玩玩手机，看看风景，读读小说什么的吧。躺在卧铺上，听着火车头的汽笛声，看着两旁的树木“倒”向后方，心里还是涌出一股伤感。毕竟那是自己生活了这么多年的城市，那里有我的朋友、同学、老师、回忆以及我的父母，还有我的家。“说走就走”并不是想像中的那么容易做到。

动身前的几天，从校友QQ群里得知已有不少人在北京扎根。其实我是一个很耐得住寂寞的人，换一种说法，也就是特能“宅”。想想曾经双休日除了吃饭睡觉，就没挪过窝。当然与那些宅在家的时间单位是“年”的人比起来还是差得太远了。到了北京，如果没处可逛，那么宅在屋里也算是个不错的选择。很久没见过同学了，突然觉得听说的一句话是如此的准确：你交得最深也最知心的朋友，是你的中学同学。不是吗？大学同学来自于五湖四海，毕业后很多选择回家乡工作，真正能有空聚在一起的其实很少。相反中学同学基本都来自于一个城市，兴趣爱好都彼此熟悉，而且还有最重要的一点：乡音。曾经想像在陌生的环境里听到熟悉的口音会是什么样的感受，但一直无法有切身体会；而现在就能实实在在的感觉到那一股亲切。面对陌生人时多少会有那么一点局促，但是在熟悉的同学面前，不知不觉就能敞开心扉。熟悉的声音熟悉的面孔，还有熟悉的辣椒。







来到北京已有两个月了。这些时间里，总是不自觉地想比较一下两个城市。首先就是气候，重庆的夏天是湿热，而北京是干热。刚来那几天，每天早晨起床总觉得鼻孔堵了什么东西似的呼吸困难。其次就是公交车。重庆那边一般是售票员报站名，而北京这边基本上可以说是“电脑化”了。顺带一提，如果办一张公交卡，车费开销可以极大的减少，同时还能一卡多用。也许在不远的将来，出门只需要一张身份证就能走遍天下。第三，生活节奏的不同。北京是一个快节奏的城市。每到上下班的时刻，不管是地铁还是公交，真是人挤人挤死人。稍加注意，可以发现很多人都是头戴耳机，一边听着音乐什么的还一边看着手机。也许是因为工作压力大，因而下班后需要放松；但同时这也说明这里的生活节奏非常快。

北京很多人是骑车上班的，因此有同事也经常问：“你怎么不骑车呢？”其实原因非常的简单：重庆是山城，爬坡上坎的时候太多。如果你要骑车出门，估计用不了几天你就会“挂掉”。在重庆是没有自行车道的，因为实在是没办法骑车。与地铁类似，重庆只能建“轻轨”无法造地铁。

路是自己选择的。时常仰望星空，幻想着在几十亿光年外的某处看到的地球会是什么样子。我们能看到遥远的过去，但不能回到过去。漫漫征途已经启程，前途是未知的，因为那需要自己去创造。如同现在回望以前走过的路那样，眼前的困难在不久的将来再回头审视，一定也会变得不值一提。P



热门软件排行榜

截止日期2011年8月1日



名称	QQ
制作公司	腾讯
版本号	2011Beta3



名称	QQ影音
制作公司	腾讯
版本号	3.2（845）



名称	Firefox
制作公司	Mozilla
版本号	5.0



名称	WinRAR
制作公司	Eugene Roshal
版本号	4.01



名称	迅雷
制作公司	迅雷网络技术有限公司
版本号	7.2.0.3076



名称	金山毒霸
制作公司	金山安全
版本号	2012（猎豹）beta



名称	Maxthon傲游浏览器
制作公司	傲游天下科技
版本号	3.1.1.1000



名称	卡巴斯基2012安全部队
制作公司	卡巴斯基实验室
版本号	2012 12.0.0.374（a.b）




名称	360安全卫士
制作公司	奇虎公司
版本号	8.0正式版



名称	瑞星杀毒软件
制作公司	北京瑞星公司
版本号	2011.23.00.36.43



名称	Photoshop
制作公司	Adobe
版本号	CS5



名称	酷狗7
制作公司	酷狗科技
版本号	7.0.0.4




名称	搜狗拼音输入法
制作公司	搜狐公司
版本号	6.0正式版



名称	千千静听
制作公司	郑南岭
版本号	5.7正式版 Build110527



名称	世界之窗（The World）
制作公司	凤凰工作室
版本号	4.0.4.313极速版



名称	谷歌拼音输入法
制作公司	谷歌
版本号	2.4.15.88




名称	金山卫士
制作公司	金山安全
版本号	3.1正式版



名称	谷歌浏览器（Chrome）
制作公司	谷歌
版本号	112.0.742.122



名称	ESET NOD32
制作公司	ESET
版本号	4.2.71.2



名称	KM Player
制作公司	姜龙喜（韩）
版本号	3.0.0.1441

硬件“爬行”榜




NVIDIA 5系列显卡

厂商	NVIDIA
上市情况	已上市
价格	根据显卡厂商定价



AMD Radeon HD 6系列显卡

厂商	AMD
上市情况	已上市
价格	根据显卡厂商定价



Intel Sandy Bridge处理器

厂商	Intel
上市情况	已上市
价格	约800



AMD推土机处理器

厂商	AMD
上市情况	未上市
价格	不详



任天堂3DS

厂商	任天堂（Nintendo）
上市情况	海外已上市
价格	25000日元（约合2000元人民币）

十六载守候
仙剑因你而感动

仙剑奇侠传五

仙剑奇侠传 五

2011年7月，玩家快乐的暑假，即将迎来期待的国产游戏！
《大众软件》携手百游、北京软星，于7月下、8月中两期杂志中
免费随刊赠送暑期大作《仙剑奇侠传五》特别收藏正式版完整安装光盘！
永恒的仙剑续写永恒的传奇，特别的惊喜送给特别的你！









本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN